Informatique AMSTRAD

AMSTAR

CONCOURS PERMANENT

DES LOGICIELS A GAGNER AVEC MICROÏDS

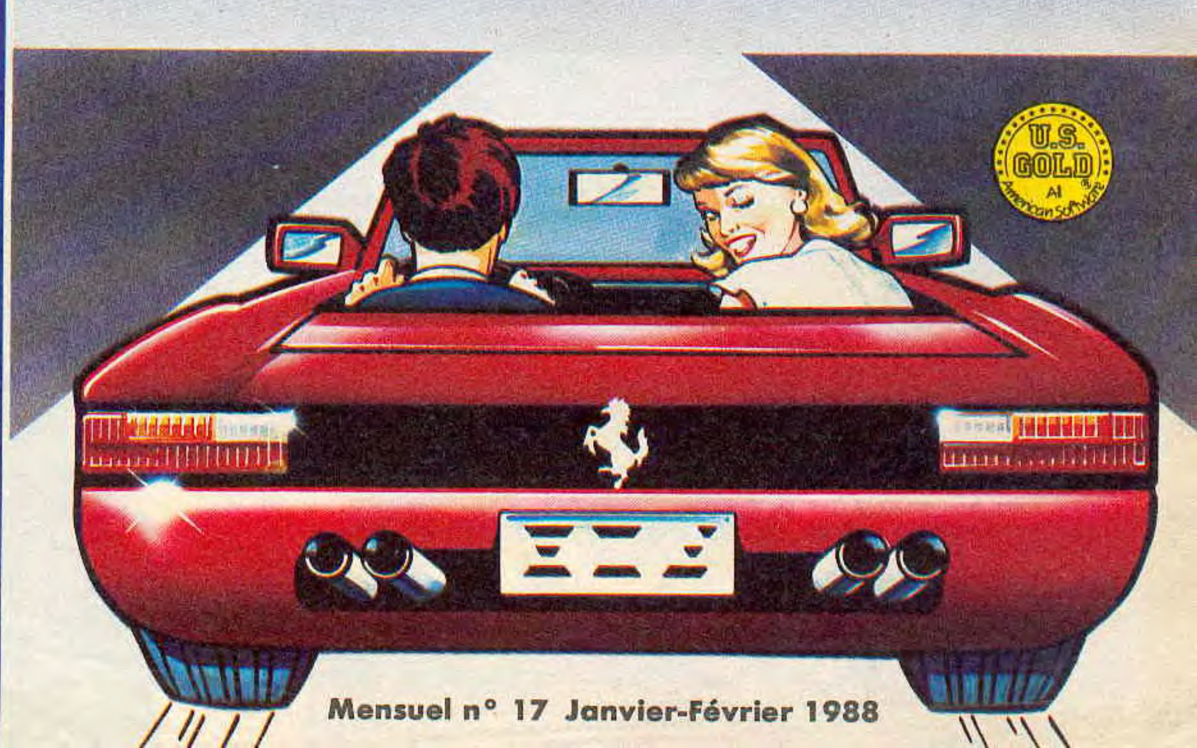


DOSSIER DU MOIS :

LES EPREUVES SPORTIVES

PLAN D'AVENTURE :

MASQUE





Mensuel n° 17 Janvier-Février 1988

"tant qu'il y aura des héros..."

MACH 3



SOMMAIRE

La couverture de ce numéro d'AMSTAR est une publicité US GOLD

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée 3 mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.
Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).

EDITORIAL

ENTRE NOUS

1988 est maintenant commencé et Amstar a fait son chemin. Notre politique pour cette nouvelle année sera renforcée dans le domaine de la participation des lecteurs car il est indéniable que vous aimez cela !
Au niveau des titres, CPC va poursuivre son chemin car son aspect technique plaît aussi et nous restons en cela fidèles à l' option choisie il y a 7 ans : fournir au lecteur le moyen de faire évoluer ses connaissances.
Par contre nous allons faire cesser la parution du numéro hors-série sur Amstrad et mettre en place un hebdomadaire "7 jours informatique", cela dans quelques semaines. Cet hebdomadaire viendra compléter CPC, AMSTAR, ARCADES etc.
De quoi satisfaire tous les lecteurs !

S. FAUREZ
Directeur de publication



Janvier - Février n° 17



AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Rédactrice en chef
Catherine VIARD
Correspondants
Paris : Anne-Marie THOMAZEAU
Marseille : Karine ELGHOZI
Lille : Abdelkrim SAIFI
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Rewriter
Isabelle HALBERT
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquette – Illustrations
Jean-Luc AULNETTE – Patrick LOPEZ
Secrétariat – Abonnement
Catherine FAUREZ
Relations extérieures promotion
Sylvio FAUREZ

Administration – Diffusion
Editions SORACOM
La haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
CCP Rennes 794.17V
Tél. 99.52.98.11 +
Télex SORMHZ 741.042 F
Serveur 3615 + MHZ

Vente au Réseau-Rassort
5, rue du Faubourg Montmartre
75009 Paris
Tél. 1.47.70.06.71
Chef des ventes
Christian CHOUARD

Publicité
IZARD CREATION, 15 rue St-Melaine
35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33

ISSN 0298-654X

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes du groupe, ainsi qu'aux organismes liés contractuellement pour le routage. Les informations peuvent faire l'objet d'un droit d'accès et de rectification dans le cadre légal.

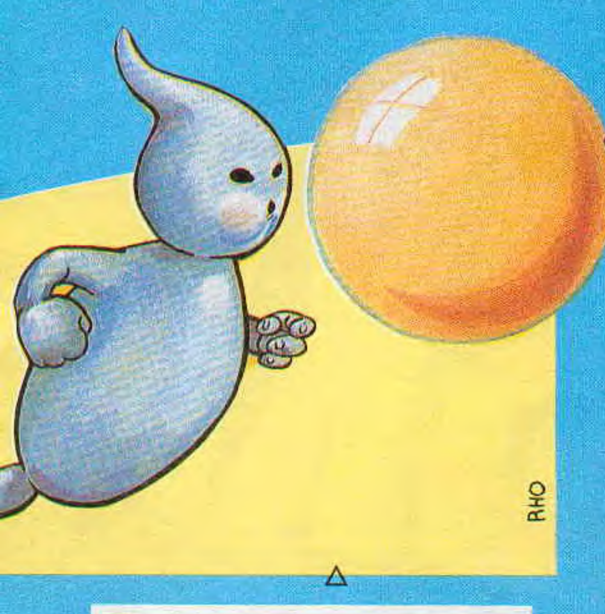
BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

Nom du logiciel	Editeur	PRIX (à titre indicatif)	
		Cassette	Disquette
BOB MORANE Chevalerie	*Infogrames*	–	220
BOB MORANE Science-fiction	*Infogrames*	–	220
BRAVESTARR	*Go !*	95	145
BUGGY BOY	*Elite*	95	145
CALIFORNIA GAMES	*Epyx*	95	195
DEFLEKTOR	*Gremlin Graphics*	–	–
GRYZOR	*Ocean*	90	145
IZNOGOUD	*Infogrames*	200	250
L'ANGE DE CRISTAL	*Ere Informatique*	140	220
MACH 3	*Loriciels*	140	198
MAD BALLS	*Ocean*	90	145
MASK 2	*Gremlin Graphics*	95	145
MASTER CHESS	*Mastertronic*	26	–
MASTERS OF THE UNIVERSE	*Gremlin Graphics*	95	–
MISSION GENOCIDE	*Firebird*	26	–
OUT RUN	*US Gold*	95	145
PEUR SUR AMITYVILLE	*Ubi Soft*	–	–
PROFESSIONAL SKI SIMULATOR	*Code Masters*	26	–
QUAD	*Microids*	150	198
ROLLING THUNDER	*US Gold*	–	–
STAR WARS	*Domark*	100	150
TURLOGH LE RODEUR	*Cobra Soft*	250	290
WINTER GAMES	*Epyx*	–	–
WORLD GAMES	*Epyx*	–	–



Photocomposition SORACOM – Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE 35170 BRUZ
Impression LA HAYE MUREAUX – Distribution NMPP – Dépôt légal à parution

PROCHAINEMENT DANS AMSTAR



ERE INFORMATIQUE

Ça y est ! **Bubble Ghost** arrive sur vos écrans de CPC.. Vous allez pouvoir jouer avec ce petit fantôme qui souffle, qui souffle sur des bulles !... si fragiles qu'elles éclatent au moindre contact.



ACTIVISION

En incarnant George, Lizzie ou Ralph, vous devez vous préparer à semer une énorme panique dans les rues de la ville avec **Rampage** où votre mot-clé ne sera plus que destruction...

ELECTRIC DREAMS

Avec **Super Hang-On,** vous pourrez ajouter une simulation supplémentaire de moto...

ATTENTION ! CONCOURS !

Vous savez tous que depuis quelques numéros d'Amstar, nous vous offrons chaque mois de participer à un **concours...** Après avoir répondu à celui de ce numéro, nous vous conseillons de vous préparer dès à présent pour celui du mois prochain en révisant vos classiques et plus particulièrement en lisant (ou relisant) **Han d'Islande** de Victor Hugo ; le logiciel va vous transporter dans la Norvège du XVIIe siècle et vous transformer en Ordener, preux chevalier qui va partir à la poursuite du bandit sanguinaire Han, possesseur de la cassette qui pourrait innocenter sa dulcinée Ethel et son père odieusement accusés de crime d'Etat...

Nous vous livrerons le banc d'essai complet dans le prochain numéro alors soyez fin prêts !... **Prix :** Amstrad CPC disquette 220 F.



OCEAN

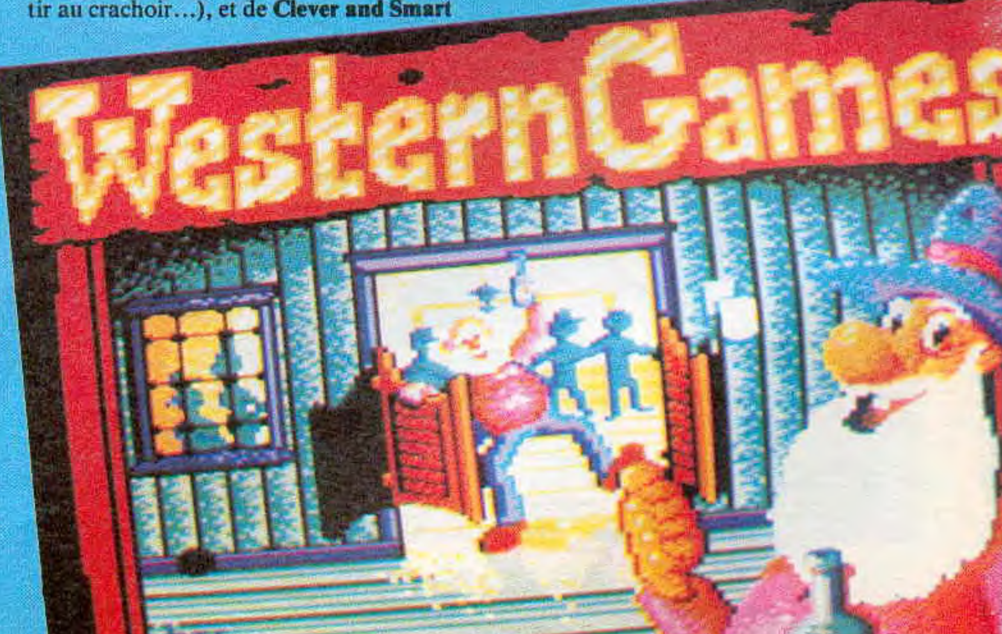
Préparez vos écrans pour une nouvelle adaptation de jeu de café avec la sortie de **Rastan,** fabuleux guerrier du monde mystique de Maranna.

MICROIDS

Une base ennemie à étudier et à anéantir ?... Rien de plus simple avec **RX 220** robot capable d'affronter tous les pièges mortels de la mégabase...

INFOGRAMES

Vous découvrirez bientôt deux programmes coédités par Magic Bytes et Infogrames ; il s'agit de **Western Games,** qui comprend 6 épreuves (allant du bras de fer au tir au crachoir...), et de **Clever and Smart** où il faut réagir très vite dans une implacable poursuite contre le groupe terroriste OMA qui a kidnappé le prof. Bachius...



A.P.C. : NOUVEAUTES

Pour ce début d'année, l'A.P.C. (Association de Presse et Communication) vous propose 3 nouveautés s'adressant aux possesseurs d'Amstrad :
— Tout d'abord, vous pouvez vous procurer contre 3 timbres à 2,20 F (pour participation aux frais d'envois) **"Le guide de l'utilisateur d'Amstrad"** qui vous livre 96 pages d'informations pratiques sur la périphérie de la machine.
— Ensuite, les possesseurs d'un CPC 6128 ont la possibilité d'acheter (en vente par correspondance seulement) **"AMSERV"** qui est un logiciel serveur comprenant une interface détection de sonnerie, un manuel d'exploitation et un logiciel permettant de piloter le minitel à partir du BASIC.
— Et, pour terminer, n'oubliez pas de noter sur votre agenda la période du **20 au 23 janvier 1988,** journées pendant lesquelles se déroulera dans les locaux de l'APC **la 1re bourse aux logiciels** version Amstrad. Une petite précision : l'entrée est gratuite et un cadeau surprise sera remis à chaque visiteur.
Pour plus de renseignements, contactez l'APC à l'adresse suivante : 7, rue du Capitaine Ferber, 75020 PARIS. Tél. (1) 48.97.84.84.





LE SOLEIL DES ANTILLES

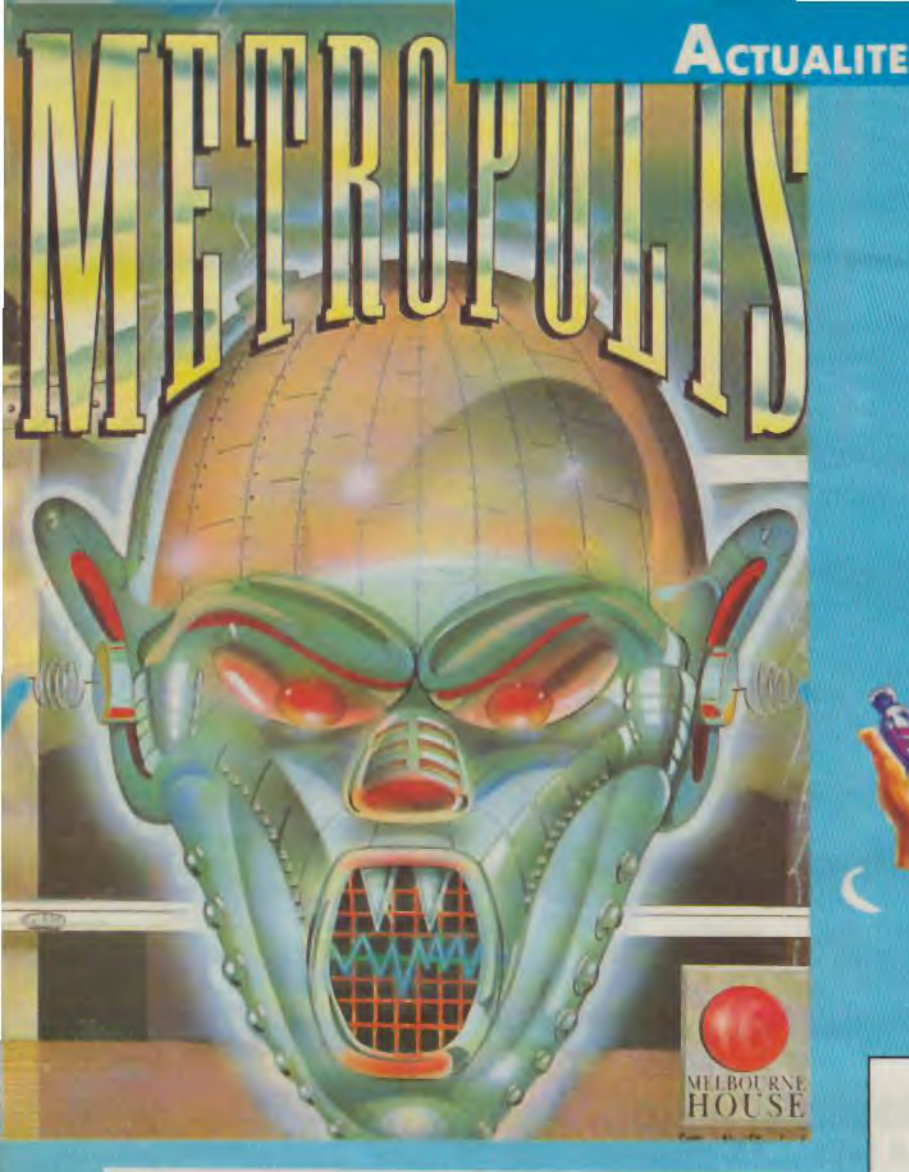
Il y a un peu plus d'un mois, le soleil et la musique étaient au rendez-vous à l'auditorium de la FNAC du Forum des Halles ; en effet, **Coktel Vision** y avait organisé un grand concours-spectacle pour saluer la sortie de **Méwilo,** nouveau jeu d'aventure se passant à St-Pierre de la Martinique au début du siècle, période à laquelle le volcan menaçait de faire des siennes...
Pour mettre ambiance et animation tout au long de cette journée, le groupe Al Lirvat était présent ainsi que des ballets antillais ; par ailleurs, les participants au concours se sont vus octroyer de nombreux lots dont un voyage-séjour pour deux personnes à la Martinique...
Pour ce qui est du logiciel, il est dès à présent disponible sur PC et compatibles au prix de 250 F et ne va pas tarder sur CPC au prix de 220 F la disquette...

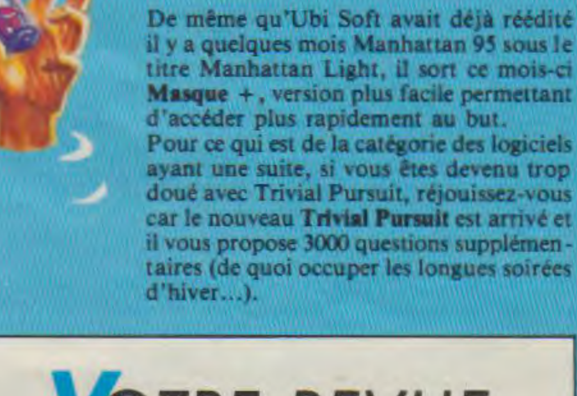
SIGNEZ LA !...

Avec la nouvelle année, arrivent les grandes résolutions et les nouveaux projets... Ainsi, **Mickey Mouse** (qui va quand même sur ses cinquante ans !...) vient de décider d'apparaître sur les écrans de vos micros ! Pour cela, il a signé un contrat de 2 ans avec **Gremlin Graphics...** Génial non ! En plus, le premier jeu est déjà en cours de développement et sortira, avec le printemps, **fin mars 88 ;** nous pouvons déjà vous révéler le lieu de l'action : le château de Walt Disney...
Puisque l'heure est aux signatures, **GO !,** quant à lui, a signé des accords de licence pour 15 mois avec **CAPCOM,** le géant japonais des jeux d'arcade. Ces accords vont permettre à GO ! de convertir sur tous les types de micros 10 jeux d'arcade ; nous vous livrons les 5 premiers titres, tout en précisant que le premier devrait sortir **au début du printemps :** Street Fighter, Black Tiger, 1943, Bionic Commando et Tiger Road.

Walt Disney

Pour terminer, il nous reste à citer la signature de **Martech** avec **Electronic Arts** leur donnant ainsi la distribution exclusive de leurs produits sur toute l'Europe à part l'Espagne ; à titre indicatif, nous vous rappelons qu'en France, Ubi-Soft s'occupe de la distribution même des produits Electronic Arts...





UBI SOFT

De même qu'Ubi Soft avait déjà réédité il y a quelques mois Manhattan 95 sous le titre Manhattan Light, il sort ce mois-ci **Masque +**, version plus facile permettant d'accéder plus rapidement au but.
Pour ce qui est de la catégorie des logiciels ayant une suite, si vous êtes devenu trop doué avec Trivial Pursuit, réjouissez-vous car le nouveau **Trivial Pursuit** est arrivé et il vous propose 3000 questions supplémentaires (de quoi occuper les longues soirées d'hiver...).

DISTRIBUTION EXCLUSIVE

Mastertronic est heureux de nous annoncer pour ce début d'année la reprise en exclusivité de la distribution des logiciels **Melbourne House** ; pour commencer, Mastertronic ouvre les portes de **Métropolis** jeu entièrement en anglais où vous devez résoudre des enquêtes policières... Ce logiciel est disponible au prix de 249 F sur IBM PC et compatibles.



LE COIN DES AS

Cela fait maintenant quelques mois que la liste des logiciels figurant dans le coin des As est inchangée ; nous vous proposons de la faire évoluer à partir du prochain numéro. Seulement comme nous ne voulons pas imposer une liste d'autorité, nous vous demandons de nous **envoyer** vos **meilleurs scores** et nous retiendrons les dix logiciels le plus souvent cités. (A titre indicatif, nous vous précisons que nous avons déjà des scores sur les jeux suivants : Barbarian, Crazy Cars, Mag Max et Solomon's Key).
Alors, **tous à vos joysticks !...**

VOTRE REVUE DANS VOTRE KIOSQUE

Souvent des lecteurs se plaignent de ne pas trouver leur revue dans le point de vente proche de leur domicile.

Souvent ces mêmes lecteurs ne souhaitent pas s'abonner. Comment faire ?

Demandez à votre point de vente son numéro de référence NMPP (5 chiffres) envoyez-le nous avec le nom du mensuel que vous souhaitez voir tenir à votre disposition. Nos services feront le nécessaire.

KIT DE NETTOYAGE

Si vous faites subir un dur traitement à votre lecteur de disquettes comme, par exemple, une utilisation très fréquente, vous avez peut-être remarqué que les têtes de lecture ont tendance à s'encrasser...

C'est pourquoi **C.T.S.** sort un nouveau produit, le **Kit de nettoyage pour disquettes 3 pouces** : ainsi, vous avez à votre disposition une disquette 3" et un tube d'alcool izopropylique pour remettre à neuf (ou presque) les têtes de lecture, le tout étant au prix de 110 F.

Pour plus de renseignements, contactez : C.T.S. France, 6, av. Philippe de Girard, 93420 Villepinte. Tél. 1 43.85.59.28.

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :
- A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
- ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
- BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
- BRITISH TELECOM, LONDON, tél. 01.379.6755
- CASCADE GAMES, HARROGATE, tél. (0423) 525325
- CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
- COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.93.20.01
- COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
- COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85
- D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél. (1) 47.47.16.00
- DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291.257.80
- ELITE, diffusé par UBI SOFT
- ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
- ERE INFORMATIQUE, 94200 IVRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
- EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél. 42.04.57.30
- FIL, 93175 BAGNOLET, tél (1) 48.97.44.44
- FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
- GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél (0742) 753.423
- GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
- IGL, 35000 RENNES, tél. 99.79.03.60
- IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- INFOGRAMES, 69100 VILLEURBANNE, tél. 78.03.18.46
- INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
- LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél. (1) 48.59.72.76
- LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. (1) 47.52.18.18
- MICROIDS, 92500 RUEIL MALMAISON,
- MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
- MIRRORSOFT, LONDON, tél. 01.377.48.37
- OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43.28.22.06
- PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
- SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél. 76.47.32.51
- TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
- UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
- US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12

PARTICIPEZ A AMSTAR !

Remplissez soigneusement ce coupon et joignez-le à votre programme. Envoyez le tout à :

AMSTAR
La Haie de Pan
35170 BRUZ

Le programmeur :
Nom : ______ Prénom : ______ Age : ______

Adresse complète : ______

Le programme :
Nom : ______

Taille : ______ Périphériques utilisés : ______

Support : ☐ CASSETTE ☐ DISQUETTE

Compatibilité (testée) avec : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128

Attestation sur l'honneur

Je soussigné, ______ , déclare être l'auteur du programme ci-joint et ne l'avoir jamais proposé à une autre revue.

Le : / / à :

Signature :



LE COIN DES AFFAIRES

Nous vous présentons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

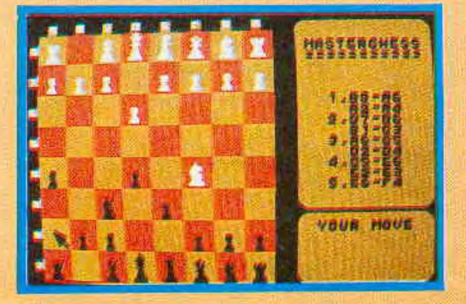
MASTER CHESS

■ *Réflexion*

A cette époque de l'année où nous risquons fort de passer de longs moments au coin de la cheminée pour cause de mauvais temps, nous vous proposons de faire travailler quelque peu vos méninges en faisant une (ou plusieurs) partie d'échecs.
Toutes les pièces étant en bonne place, il vous suffit de choisir votre couleur et le temps de réflexion que vous accordez à l'ordinateur (qui détermine le niveau de difficulté) ; ensuite il ne vous reste plus qu'à faire une ouverture savante en voyant s'afficher sur la droite de votre écran les codes de chaque coup... (Ah, il a joué A2-A4 ! Eh bien, je vais lui servir un B8-A6...).
Outre le degré de difficulté, vous pouvez également choisir de réarranger vos pièces pour faire un point, revoir la partie pour la terminer avec brio après une nuit de conseil, ou même démarrer un nouveau jeu si vous êtes vraiment très, très mal parti !...

Notre avis :

Il vous faudra un temps d'adaptation au choix des couleurs du plateau qui ne sont pas du meilleur goût ; par ailleurs, le graphisme est correct et la difficulté même du jeu permettra à des débutants de jouer sans se faire lamentablement écraser.



MISSION GENOCIDE

Arcade ■



La planète CRYS-CIT est dangereusement menacée par l'empire Bad Star et si vous n'intervenez pas de manière immédiate et efficace, elle risque fort de disparaître à tout jamais de la carte de l'Univers !... Etant donné la situation, votre mission est synonyme de suicide ; aussi vous n'avez en tête qu'un seul leitmotiv : détruire ou être détruit... Dès le début, vous avez la possibilité de vous mettre en tir automatique ce qui ne sera pas superflu car vous aurez bien assez à faire en cherchant à vous diriger ! Ce premier assaut vous fait affronter toutes sortes d'ennemis qui ont une fâcheuse tendance à se déplacer dans tous les sens... Vous avez malgré tout la possibilité de récupérer des missiles et des lasers (et une vie supplémentaire tous les 10 000 points...).
Au second assaut, vous vous trouverez confronté à toute une série de fruits et lorsque vous atteindrez le troisième assaut les météorites deviennent très agressives !... Alors, après, je ne vous raconte pas !





Notre avis :

Mission génocide apparaît comme un classique de jeu d'arcade où il faut "tirer dans le tas"... Vous y trouvez toutes les bonnes conditions réunies : graphisme correct, animation rapide et scrolling sans bavures...

PROFESSIONAL SKI SIMULATOR

■ *Simulation*

Ne trouvez-vous pas que nous sommes dans la meilleure période pour commencer un petit entraînement de ski ?
Avec ce logiciel, vous vous retrouvez au départ d'une piste qui ne semble pas des plus faciles et ne pensez pas vous en tirer en prenant votre temps !... Car le jeu se présente de telle manière que vous avez un adversaire en permanence et que si vous n'effectuez pas votre descente suffisamment vite, vous sortez de l'écran graphique ce qui n'est pas des plus pratiques pour éviter les obstacles ! Malgré tout, vous avez encore la possibilité de vous diriger en vous référant à la vue de dessus de la piste que vous avez sur la droite de votre écran...
En plus de ces difficultés, vous ne devez pas négliger une rumeur qui semble se confirmer : il y aurait un Yeti qui s'amuserait à errer sur les pistes !



Notre avis :

Ce logiciel présente un graphisme très agréable par contre, le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il faut sérieusement s'entraîner pour réussir à obtenir des déplacements corrects !...



PROMOTIONS DE NOËL !

TAPIS SOURIS : 1 tapis : 75 F — 2 tapis : 130 F

BOITES DE RANGEMENT DISQUETTES AVEC SERRURE :

– pour disquettes 3"
- la boîte 40 DK : 90 F
- la boîte 80 DK : 139 F
- 2 boîtes 80 DK : 250 F

– pour disquettes 5"1/4
- la boîte 50 DK : 110 F
- la boîte 100 DK : 165 F
- 2 boîtes 100 DK : 300 F

KIT DE NETTOYAGE 5"1/4 : 90 F

HOUSSES : 464 couleur : 109 F — 6128 couleur : 109 F — 8256 vert : 189 F — PC 1512 : 189 F

DISQUETTES VIERGES

MODELE / QUANTITE		10	20	50	100
3"		250 F	470 F	1.099 F	2.149 F
5"1/4	SFDD	80 F	150 F	350 F	650 F
	DFDD	90 F	170 F	399 F	750 F
	DF Haute D	210 F	399 F	950 F	1.799 F

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50.000 francs*



AMSTRAD CPC

NOUVEAUTÉS

20 MILLES AVT JC	115 F	145 F
ALBUM EPIX	119 F	169 F
BIG 4 II	99 F	139 F
BIRDY	115 F	185 F
BOB MORANE :		
LA JUNGLE	235 F	239 F
LA CHEVALERIE	235 F	239 F
SCIENCE FICTION	235 F	239 F
BIVOUAC	109 F	169 F
BOB WINNER	135 F	179 F
CATCH 23	89 F	139 F
CENTURION	89 F	139 F
CHARLY DIAMS	125 F	175 F
CHOLO	145 F	175 F
CLASH		175 F
CONFLITS	89 F	139 F
CRASH GARRET		209 F
CRAZY CARS	129 F	165 F
E.X.I.T.		175 F
GABRIELLE	125 F	159 F
GUILDE OF THIEVES		209 F
HURLEMENTS		159 F
HIT PACK III	99 F	138 F
INDIANA JONES	99 F	139 F
IZNOGOUD	185 F	239 F
JACK THE NIPPER II	99 F	149 F
L'ANGE DE CRISTAL (CRAFTON N° 2)	139 F	215 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
L'ŒIL DE SET	135 F	175 F
LA CH. DE GROTENBURG	125 F	159 F
LA MARQUE JAUNE	279 F	279 F
LE MAITRE DES AMES		175 F
LE MAL. DES ATLANTES	114 F	145 F
LE MANGE CAILLOUX	99 F	155 F
LE TALISMAN D'OSIRIS	115 F	149 F
LIVA AMMO (comp. OCEAN)	95 F	145 F
MAGIC CUBE N° 1	189 F	189 F
MAGIC CUBE N° 2	189 F	189 F
MAL. CADEAU FIL N° 1	149 F	195 F
MAL. CADEAU FIL N° 2	195 F	245 F
MASQUE PLUS		175 F
MYSTERY ON NILE	89 F	145 F
PEUR SUR AMYTIVILLE	125 F	159 F
PLAY BAC (jeu de sté)		
PROFESSION DETECTIVE		239 F
SPY VS SPY III	99 F	149 F
SUPER SPRINT	89 F	139 F
THAI PAN	89 F	139 F
TRANTOR	99 F	149 F
TURLOG LE RODEUR	239 F	239 F
THE ELITE COLLECTION	99 F	149 F
COMPIL. UBI-SOFT	179 F	219 F

SELECTION

ADVENCED ART STUDIO		239 F
ADV. MUSIC SYSTEM		289 F
ARKANOID	79 F	113 F
ASPHALT	125 F	159 F
BARBARIAN	79 F	119 F
BIVOUAC	109 F	169 F
BOB WINNER	135 F	179 F
CHALL. OF THE GOBOTS	88 F	135 F
CHARLY DIAMS	125 F	175 F
CONFLITS	89 F	139 F
DEATH WISH III	85 F	129 F
DEFENDER OF THE CROWN		289 F
DIEUX DE LA MER	129 F	169 F
ENDURO RACER	73 F	109 F
ERE HITS VOLUME 2	145 F	219 F
F-15 STRIKE EAGLE	99 F	143 F
FER ET FLAMME		265 F
FLASH	135 F	189 F
GOLD HITS II	95 F	135 F
GRAPHIC CITY	135 F	175 F
GRAND PRIX 500	135 F	165 F
H.M.S. COBRA	269 F	269 F
HIT PACK TRIO	95 F	139 F
HITS N° 4 (loriciels)	145 F	179 F
INERTIE	125 F	159 F
KILLED UNTIL DEAD	99 F	139 F
LA CITE PERDUE		195 F
LE CREPUSCULE DU NAJA	119 F	155 F
LE NECROMANCIEN	89 F	135 F
LE PASSAGER DU TEMPS		189 F
LES PASS. DU VENT I	259 F	259 F
LES PASS. DU VENT II	259 F	259 F
LES AV. DE J. BURTON	95 F	145 F
LES CLASSIQUES (compil.)	135 F	185 F
LES RIPOUX	109 F	169 F
LEADERBOARD	87 F	125 F
L. B. TOURNAMENT		65 F
LOTO SPORTIF		185 F
LUCKY LUKY		165 F
M'ENFIN (G. Lagaffe)	135 F	175 F
MANHATTAN LIGHT	125 F	159 F
MARCHE A L'OMBRE (Renaud)	135 F	179 F
MASK	95 F	139 F
METRO CROSS	85 F	125 F
MEURTRE EN SERIE	235 F	269 F
MISSION	125 F	175 F
MULTIPLAN (util.)		495 F
PACK FIL II	139 F	185 F
PAPERBOY	75 F	135 F
PAWN		139 F
PROHIBITION	119 F	185 F
RELIEF ACTION	149 F	189 F
ROAD RUNNER	89 F	129 F
ROBINSON CRUSOE		152 F
SABOTEUR II	85 F	119 F
SALOMONS KEYS		139 F
SENTINEL	95 F	139 F
SILENT SERVICE	95 F	139 F
SPORTS PACK	139 F	195 F
SRAM 1 ou SRAM 2		195 F
STAR RAIDERS II	79 F	135 F
STARGLIEDER	119 F	159 F
SUPER HITS (Océan)	89 F	139 F
TANKS	89 F	139 F
TRIVIAL POURSUIT	165 F	239 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
WIZBALL	85 F	139 F
WONDERBOY	99 F	159 F
WORLD CLASS LEADERB.	89 F	149 F
ZOMBI	125 F	159 F

EDUCATIFS

DECOUVERTE DE LA VIE, 6e 5e		179 F
ECRIRE SANS FAUTES, VOL. 1		189 F
ECRIRE SANS FAUTES, VOL. 2		189 F
OBJECTIF FRANCE, 4e 3e		179 F
OBJECTIF MONDE, 6e		179 F
VISA POUR HYDE PARK, 6e		195 F
FRANÇAIS, CM	149 F	195 F

PCW

AMX MOUSE PLUS	795 F
ACE + JOYSTICK	384 F
BOB WINNER	219 F
COMPTABILITE ALIENOR	799 F
CYRUSS II CHESS	139 F
GUILDE OF THIEVES	199 F
HISTOIRE D'OR	199 F
KNIGHT ORK	209 F
LEADERBOARD	175 F
LORDS OF THE RINGS	165 F
MULTIPLAN (utilitaire)	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	225 F
PCW GRAPH	319 F
PCW PAINT	289 F
RUBIS (logiciel de gestion en français)	499 F
TOMAHAWK	149 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

IBM PC ET COMPATIBLES PC 1512

UTILITAIRES

CALCOMAT	749 F
DATAMAT	749 F
DIMENSION 3D	385 F
FASST (ass.-desassemb.)	750 F
FINANCIUS	335 F
INTERFACE TABLEURS	845 F
LIAISON	685 F
MUSIC CONSTRUCTION SET	149 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	995 F
SOLUTION PC 1512	1.803 F
TEXTOMAT	749 F
VECTORIA 3D	765 F
WORDWRITER	435 F

EDUCATIFS

DECOUVERTE DE LA VIE, 6e 5e	195 F
INTEGRAL (Maths FIL)	399 F
MATHS 3e ou 6e	225 F
OBJECTIF FRANCE 4e 3e	195 F
OBJECTIF MONDE 6e	195 F
QUESTIONS REPONSES	219 F
VISA POUR HYDE PARK 6e	215 F

JEUX

7 CITIES OF GOLD TO RELEASE	169 F
3D HELICOPTER SIMULATOR	355 F
ARKANOID	169 F
BALANCE OF POWER	259 F
BASKETBALL	245 F
BIVOUAC	185 F
BOB MORANE : LA JUNGLE	249 F
LA CHEVALERIE	249 F
SCIENCE FICTION	249 F
BOB WINNER	212 F
CHIFFRES ET LETTRES	249 F
CHUCK YEAGER	329 F
DARK CASTLE	315 F
DESTROYER	215 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F
DIEUX DE LA MER	185 F
F-15 STRIKE EAGLE	215 F
GABRIELLE	249 F
GRAND PRIX 500	215 F
GUNSHIP	225 F
H.M.S. COBRA	269 F
IZNOGOUD	285 F
KNIGHT ORK	209 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ŒIL DE SET	249 F
LE MAITRE DES AMES	249 F
LE NECROMANCIEN	149 F
LES PASS. DU VENT N° 1 ou N° 2	269 F
LES RIPOUX	189 F
MACADAM BUMPER	269 F
MACH III	215 F
MASQUE PLUS	249 F
MONTEZUMA'REV	159 F
STAR-LORD (en 3D)	249 F
MALETTE CADEAU FIL	295 F
MEURTRE EN SERIE	269 F
MISSION	215 F
PROHIBITION	235 F
SAPIENS	215 F
SRAM N° 1 ou N° 2	245 F
SUMMER GAMES II	155 F
TASS TIME	149 F
TRACKER	209 F
TRIVIAL POURSUIT	265 F
WINTER GAMES	155 F
WORLD GAMES	215 F
ZOMBI	249 F

PERIPHERIQUES

DOUB. DE JOYSTICK CPC (en V)	100 F
PROLONGATEUR JOYSTICK CPC	89 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
QUICK-SHOT I	59 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II +	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
ECONOMY (CONTROLLER)	55 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
SPEED KING	119 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SWITCH JOY I (Tir rafale)	89 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUBLE-PRISE	100 F
TAC I +	285 F
VENUS (6 microswitch)	170 F

CONTACTEZ-NOUS POUR CONNAITRE LES NOUVEAUTES ET LES AUTRES TITRES DISPONIBLES !

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement

COMMANDEZ PAR MINITEL
36 15 - Tapez CLUBTEL - Code STAR
Nouveautés, Hit-parade, Promotions, Commandes



BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
	carte bleue CB	TOTAL			
		Frais de Port			15 F
		C. R.			
		TOTAL			

Payer par Carte Bleue

☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐

Date d'Expiration ..../.... *Signature :*

Dom-Tom et Export : Port : **50 F.**

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

NOM ____________

Prénom ____________

Adresse ____________

Ville ____________

Code postal ________ Tél. ________

MODE DE RÈGLEMENT

Chèque ☐ Mandat-Poste ☐

Contre-Remboursement + **20 F** ☐

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

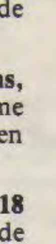
AMSTAR 1-88

GRAND CONCOURS
▸PERMANENT◂

A vos yeux fatigués et rougis par de longues soirées devant l'ordinateur, on voit que vous ne sortez pas beaucoup. Evadez-vous ! Nous vous offrons, en collaboration avec "BRETAGNE et VENISE", un voyage ou un séjour avec activités sportives pendant les vacances scolaires (Pâques). Pour gagner, il suffit de participer au concours que nous vous proposons ici.

Le voyage offert sera fonction de l'âge du gagnant.

Pour un jeune de **moins de 14 ans,** un séjour de tennis, golf, voile ou équitation pendant les vacances scolaires de Pâques.



Pour un jeune de **14 à 17 ans,** un séjour durant la même période, à l'Hôtel Serola en Principauté d'Andorre.

Si notre gagnant **a plus de 18 ans,** il passera un week-end de 3 jours et demi, en demi-pension dans un hôtel 3 étoiles à Hammamet (Tunisie).

Ce concours est ouvert à tous les lecteurs d'Amstar, à l'exception des personnels du groupe de presse Faurez-Mellet, des employés des sociétés de diffusion et d'édition de logiciels. Les réponses doivent obligatoirement nous parvenir sur la page ci-contre, découpée dans la revue. Aucune photocopie ne sera acceptée.
Le gagnant (ou sa famille) sera mis en contact avec l'organisme de voyage pour régler toutes les modalités de séjour.



Nous vous livrons le nom du premier gagnant de notre grand concours permanent. Nous ne pouvons que le féliciter car il faut reconnaître que les questions étaient difficiles !
Il s'agit de **Thierry PARASSIN** et il habite Lyon.
Encore bravo...

Ce mois-ci, le quad est le thème de notre concours, à l'occasion de la sortie du logiciel "Quad" de Microïds. En plus du voyage offert par "BRETAGNE ET VENISE" et les Editions SORACOM, Microïds offre de nombreux logiciels. Ça vaut le coup de participer, non ?

Un petit conseil : allez donc lire le banc d'essai de Quad avant de répondre...

LES LOTS

1er : un voyage
Du 2e au 4e : 4 logiciels MICROIDS
Du 5e au 10e : 3 logiciels MICROIDS
Du 11e au 25e : 2 logiciels MICROIDS
Du 26e au 30e : 1 logiciel MICROIDS

A CHOISIR DANS LA SELECTION :

- GRAND PRIX 500 cc
- PLAY BAC
- QUAD
- LIVINGSTONE
- X RAY
- LES PYRAMIDES D'ATLANTYS
- RX 220

1 - Quelle est la couleur de la selle du QUAD ?

2 - De quelle façon est matérialisée la frontière ?

3 - Quel personnage incarnez-vous dans QUAD ?

4 - Combien de roues possède le QUAD ?

5 - Par quels engins votre QUAD est-il attaqué ?

6 - Quel est votre seul moyen de défense ?

7 - Sur votre route, vous rencontrerez des carcasses de bestiaux, quelles sont-elles ?

8 - Dans quel lieu se déroule votre action ?

9 - Quelle sorte de végétation rencontre-t-on au cours du jeu ?

Renvoyez cette page à CONCOURS MENSUEL AMSTAR - Editions SORACOM - BP 11 - 35170 BRUZ
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.
Dernier délai le 15 février 1988.

NOM ______ Prénom ______

Adresse ______ Ville ______

Code Postal ______ Signature

Si je gagne, je voudrais recevoir : 1 ______ 2 ______ 3 ______ 4 ______

☐ K7 ☐ D7

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

APRES LES FÊTES,

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

20000 AVANT J.-C.	52	105
3D GRAND PRIX	32	65
5 STAR GAMES No. 3	47	95
6 PACK VOL. 2	44	89
720 DEGRES	47	95
ACE	37	75
ACROJET	44	89
ACTIVATOR	24	49
ALBUM DIGITAL	54	109
ALBUM EPYX	54	109
ALBUM LIVE AMMO	62	125
● ALBUM UBI	84	169
ALIEN 2	24	49
ALIEN HIGWAY	27	55
ALIEN US	39	179
ALT. WORLD GAMES	47	95
▽ AMERICA'S CUP	39	79
AMSTRAD ACADEMY	44	89
● ANDY CAPP	47	95
ANNALS OF ROME	52	105
ANTIRIAD	22	45
ARKANOID	44	89
ARMY MOVE	37	75
ASTERIX	34	49
ATF	47	95
AU REVOIR MONTHY	39	79
AVENGER	22	45
BACTERIK DREAMS	62	125
▽ BALL BREAKER	29	59
BALLE DE MATCH	24	49
BALOON CHALLENGE	49	99
▽ BARBARIAN	37	75
BASILE DÉTECTIVE	44	89
● BASKET MASTER	44	89
BIG 4 VOL. 2	49	99
BILLY LA BANLIEUE	24	49
● BIRDIE	67	135
BIVOUAC	54	109
BLACK MAGIC	47	95
BLAGGER	15	35
BOBSLEIGH	47	95
BOMB JACK 2	37	75
BOUNDER	27	55
BRAVE STAR	47	95
BUBBLER	47	95
BUGGY BOY	44	89
● CALIFORNIA GAMES	47	95
CAMELOT WARRIORS	47	95
CANADAIR	47	95
CAPTAIN AMERICA	47	95
CATCH 23	52	105
CAULDRON 2	24	49
CENTURION	47	95
CESNA OVER MOSCOU	64	129
▽ CHALENGE GOBOTS	32	65
CHARLY DIAMS	64	129
CHIFFRES ET LETTRES	89	179
COBRA (lonciel)	64	129
COMBAT SCHOOL	42	85
COMPUTER HITS 10 No.	47	95
CONFLIT	52	105
CONFUZION	24	49
▽ CONVOY RAIDER	29	59
▽ COSA NOSTRA	44	89
CRAZY CARS	62	125
CREPUSCULE DU NAJA	57	115
CRYSTAL CASTLE	29	59
DAMES SCANER	62	125
DAN DARE	27	55
DANDY	24	49
DANGER STREAT	62	125
DEATHCATE	47	95
DEATHVILLE	32	65
DEATHWISH	47	95
DESPOTICK DESIGN	62	125
▽ DEVIL'S CROWN	19	39
DOG FIGHT	49	99
DRAGON'S LAIR	22	45
DRILLER	69	139
DYNAMITE DAN	39	79
EAGLE NEST	39	79
EDEN BLUES	19	39
ELITE COLLECTION	67	135
▽ ENDURO RACER	29	59
ENIGME A OXFORD	79	159
EREBUS	54	109
EXOLON	42	85
EXPRESS RIDER	22	45
F15 STRIKE EAGLE	42	85
FIRE LORD	29	59
FIRESCAPE	49	99
FIRESTRAP	47	95
FLASH	39	79
FLIGHT PAT 737	15	30
FOOTBALL FORTUNE	82	165
FORMULA ONE SIMULA.	15	30
FORTERESSE	64	129
● FRANKENSTEIN	47	95
FREDDY HARDEST	47	95
FUTURE KNIGHT	19	39
GABRIELLE	67	135
GAME OVER	44	89
GAME SET AND MATCH	62	125
GAUNTLET	27	55
GAUNTLET No. 2	47	95
GOLDEN HITS	27	49
GOLF TROPHEE	57	115
GOLIATH	27	55
GREYFEEL	42	85
● GRYSOR	42	85
● GUADALCANAL	47	95
HACKER 2	32	65
HANSE	74	149
HEAD OVER HEELS	34	69
HIGHWAY ENCOUNTER	24	69
HIJACK	27	55
HIT PACK 2	39	79
HOW TO BE A BASTARD	47	95
HOWARD THE DUCK	44	89
HYDROFOOL	47	95
IMAGINE ARCADE HITS	54	109
IMPOSSIBLE MISSION	34	69
INDIANA JONES	49	99
INDOR SPORT	47	95
▽ INERTIE	44	89
▽ INVITATION	47	95
● IZNOGOUD	89	179
JACK THE NIPPER 2	47	95
JACKAL	44	89
▽ K.Y.A.	32	65
▽ KAT TRAP	27	55
KILLED UNTIL DEAD	47	95
KINEKIT	44	89
KNIGHT LORE	15	30
KRACK OUT	44	89
L'HÉRITAGE	37	75
L'ŒIL DE SET	67	135
LAST V8	15	30
LE GESTE D'ARTILLAC	67	135
LE NECROMANCIEN	49	99
LE TALISMAN D'OSIRIS	59	119
▽ LEADER BOARD	32	55
LES CLASSIQUES	69	139
● LES CLASSIQUES 2	64	129
LES DIEUX DE LA MER	59	119
LES RIPOUX	54	109
LEVIATHAN	39	79
LIGHT FORCE	32	65
LIVINGSTONE	44	89
● MAD BALLS	42	85
MAD DOG	69	139
MAGMAX	37	75
● MAGNIFICIENT 7	47	95
MAITRES DE L'UNIVERS	57	95
MALEFICE ATLANTES	62	125
MANANTHAN 95	54	109
MANHATAN LIGHT	62	125
MANIC MINER	15	30
MARCHE A L'OMBRE	72	145
MARIO BROTHERS	32	65
▽ MARTIANOIDS	27	55
MASK	44	89
MASK 2	47	95
MASTER OF THE LAMPS	22	45
MATCH DAY 2	42	85
MENACE SUR L'ARTIQUE	62	125
MERCENAIRE	37	75
▽ MERCENARY	27	55
METROCROSS	39	79
MIAMI VICE	19	39
MICROPPOL HITS	47	95
MISSION	64	129
MISSION 2	24	49
MISSION EN RAFALE	99	199
MOVIE	32	65
MR FREEZE	15	30
▽ MUTANTS	37	75
NEMESIS	37	75
NEMESIS T. WARLOCK	44	89
NEXUS	22	45
NIGHTSHADE	19	39
NOW GAMES 4	49	99
OCEAN HITS No. 2	54	109
OUT RUN	47	95
PAPERBOY	37	75
PHANTOM CLUB	44	89
● PHARAON	64	129
● PHŒNIX NOIR	59	119
PRODIGY	29	59
PROFANATION	59	119
PSI 5 TRADING CO.	47	95
PSYCHO SOLDIER	47	95
● QUAD	67	135
▽ QUARTET	27	55
QUESTOR	42	85
RAID	24	49
● RAMPAGE	47	95
RAMPARTS	47	95
RASTAN	47	95
RED LED	49	99
RED SCORPION	47	95
RELIEF ACTION	52	105
RENEGADE	42	85
ROAD RUNNER	47	95
ROBBBOT	27	55
ROCKET BALL	37	75
RODEO	12	45
RYGAR	49	99
SABOTEUR 2	39	79
SAI COMBAT	12	65
SAMOURAI TRILOGY	44	89
SARACEN	44	89
▽ SCALEXTRIC	29	59
SCOOBYDOO	24	49
SECRET DU TOMBEAU	37	75
SENTINEL	42	85
SHAOLIN'ROAD	42	85
SHOCKWAY RIDER	44	89
SHORT CIRCUIT	15	35
SIDE ARMS	47	95
SIGMA 7	24	49
SLAP FIGHT	44	89
▽ SOLD A MILLION 2	15	35
SOLD A MILLION 3	22	45
SORCERY	15	30
SPORT COMPILATION	74	149
SPY VS SPY 2	39	79
SPY VS SPY 3	49	99
STAR GLIDER	32	65
STAR RAIDERS 2	44	89
STAR WARS	47	95
STARFOX	49	99
STARION	24	49
STARQUAKE	47	105
● STIFLIPP	47	95
STREAT HAWK	19	39
STRYFE	29	59
SUN STAR	47	95
● SUPER HANG ON	47	95
▽ SUPER HITS	27	55
● SUPERSKI	67	135
SUPERSPRINT	39	79
SUPERSTRS GAMES 2	42	85
SURVIVOR	49	99
▽ TAI BOXING	27	55
▽ TAI PAN	34	69
TENSION	54	109
TENTH FRAME	19	39
TERROR OF THE DEEP	44	89
THANATOS	37	75
THE LAST MISSION	62	125
THING BOUNCES BACK	44	89
THINK	27	55
THOMAHAWK	44	89
THUNDERCATS	44	89
▽ TOAD RUNNER	15	35
TOP GUN	19	39
TOUR DE FORCE	47	95
TRAITEMENT BZZZ	62	125
TRANTOR	47	95
TRESORS D'US GOLD	54	109
TRIO HIT PACK 3	42	85
TRON FIRE	44	89
TUER N'EST PAS JOUER	49	99
● TURLOGH LE RODEUR	84	169
ULTRON 1	57	115
VIRGIN ATLANTIC	49	99
▽ VOLEY BALL	52	105
W. CLASS LEAD. BOARD	47	95
WARLOCK	47	95
WARLORD	44	99
WERNER	29	59
● WESTERN GAMES	47	95
WIZBALL	44	89
WONDERBOY	47	95
▽ WORLD GAMES	29	59
X-OR	49	99
XARQ	27	55
XENO	37	75
XEVIOUS	19	39
ZOIDS	15	35
ZOMBIE	59	119
ZYNAPS	42	85

DISQUETTES

20000 AVANT J.-C.	74	149
6 PACK VOL. 2	67	135
720 DEGRES	69	139
A VIEW TO A KILL	39	79
ACE	42	85
ALBUM DIGITAL	77	155
ALBUM EPIX	87	175
ALBUM LIVE AMMO	75	149
● ALBUM UBI	102	205
ALIEN HIGWAY	57	115
ALIEN US	59	119
ALT. WORLD GAMES	69	139
● ANDY CAPP	69	139
▽ ARMY MOVE	52	105
ASPHALT	42	85
ASTÉRIX CHEZ HARAZ	94	189
ATF	69	139
ATHLETE	49	99
AU REVOIR MONTHY	75	115
AVENGER	54	109
BACTERIK DREAMS	77	155
BALL BREAKER	72	145
BALOON CHALENGE	72	145
BARBARIAN	57	115
BASILE DÉTECTIVE	67	135
BASKET BALL	57	115
● BASKET MASTER	69	139
BATMAN	52	105
BIG 4	52	105
BIG 4 VOL. 2	69	139
▽ BIG BAND	77	155
● BIRDIE	84	169
BIVOUAC	89	179
BLACK MAGIC	74	149
BLUE WAR	79	159
BLUEBERRY	94	189
BOBSLEIGH	69	139
▽ BOUNDER	39	79
BRAVE STAR	69	139
BREAKTHRU	32	65
▽ BUBBLER	47	95
BUGGY BOY	69	139
● CALIFORNIA GAMES	69	139
CANADAIR	77	155
CAPTAIN AMERICA	69	139
CARRÉ D'AS	92	185
▽ CATCH 23	67	135
CENTURION	69	139
CESNA OVER MOSCOU	62	125
CHALENGE GOBOTS	72	145
CHARLY DIAMS	89	179
CHIFFRES ET LETTRES	127	255
CLASH	92	185
COBRA (loriciel)	89	179
▽ COBRA	42	85
COMBAT SCHOOL	67	135
● COMPENDIUM	69	139
COMPUTER HITS 10 VOL.	72	145
CONFLIT	67	135
CONVOY RAIDER	54	109
▽ COSA NOSTRA	62	125
CRAZY CARS	79	159
CRÉPUSCULE DU NAJA	72	145
CRYSTAL BLEU	62	125
▽ CRYSTAL CASTLES	47	95
DAKAR MOTO	84	189
DAMES SCANER	77	155
DAN DARE	44	89
DANDY	49	99
DANGER STEAT	72	145
DEACTIVATOR	67	135
DEATH OR GLORY	82	165
DEATWISH	64	129

ENCORE LA FÊTE !

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

DEEP STRIKE	67	135
DESPOTIK DESIGN	92	185
DOG FIGHT	72	145
DONKEY KONG	62	125
DRILLER	69	139
DWARF	74	149
EAGLE NEST	72	145
ELITE COLLECTION	87	175
ENDURO RACER	57	115
ÉNIGME A MADRID	104	209
ÉNIGME A MUNICH	104	209
ÉNIGME A OXFORD	109	219
EQUINOXE	65	145
▽ EREBUS	47	95
▽ ETHNOS	52	105
EX. FIST FIGHT WARR	47	95
EXOLON	67	135
F15 STRIKE EAGLE	77	155
FAIAL	79	159
FIRE LORD	57	115
FIRESCAPE	74	149
FIRESTRAP	69	139
FLASH	54	109
FOOTBALL FORTUNE	92	189
FORTERESSE	89	179
FRANÇAIS 5ᵉ-6ᵉ VOL. 1	112	225
FRANÇAIS 5ᵉ-6ᵉ VOL. 2	112	225
FRANCK	79	159
FREDDY HARDEST	87	135
FUTURE KNIGHT	57	115
GABRIELLE	84	169
▽ GALVAN	27	55
GAME OVER	64	129
GAME SET AND MATCH	87	175
GAUNTLET 2	69	139
GLOBE TROTTER	102	205
GOLD HITS 2	47	95
GOLDEN HITS	39	79
GOLF TROPHÉE	89	179
GREYFEEL	67	135
● GRYSOR	67	135
GUADALANAL	74	149
GUILD OF THIEVES (61)	89	179
HANSE	84	169
HAWAI	82	169
HEAD OVER HEELS	52	105
HURLEMENTS	84	169
HYDROFOOL	64	129
IMAGINE ARCADE HITS	77	155
IMPOSSABALL	52	105
INCANTATION	87	175
INDIANA JONES	69	139
INDOR SPORT	67	135
INERTIE	74	149
● INQUISITOR	94	189
INVITATION	87	175
JACK THE NIPPER 2	67	135
JACKAL	69	139
JAIL BREACK	52	105
▽ K.Y.A.	69	139
KINEKIT	62	125
KONAMI COIN OP HITS	44	89
KRACK OUT	67	135
L'ANNEAU DE ZENGARA	84	169
L'ANTRE DE GORK	82	169
L'ŒIL DE SET	87	175
LA CITE PERDUE	92	185
LE CHEVALIER BLANC	72	145
LE MAITRE DES ÂMES	84	169
LE NECROMANCIEN	72	145
LE TALISMAN D'OSIRIS	74	149
▽ LEADER BOARD	44	89
LEGENDE	72	145
LES ANNALES DE ROME	69	139
LES CLASSIQUES	94	189
● LES CLASSIQUES 2	82	165
LES DIEUX DE LA MER	92	185
LES RIPOUX	89	179
LEVIATHAN	59	119
LIVINGSTONE	64	129
LOTO SPORTIF 1N2	122	245
● MAD BALLS	67	135
MAD DOG	57	115
● MAGNIFICIENT 7	82	165
MAITRES DE L'UNIVERS	69	139
MALÉFICE DES ATLANT	77	155
MANHATAN 95	47	95
▽ MANHATAN LIGHT	74	149
MARCHE A L'OMBRE	92	185
MARIO BROTHERS	49	99
MASK	59	119
MASK 2	69	139
MASQUE PLUS	84	169
MENACE S. L'ARTIQUE	77	155
MERCENARY	92	185
▽ METROCROSS	44	89
● MEWILOW	102	205
MICROPOOL HITS	72	145
MIROIR ASTRAL	109	219
MISSION	89	179
MISSION EN RAFALE	122	245
MISSION OMEGA	62	139
MLM 3D	82	165
MONOPOLY	97	195
MOVIE	37	75
MUTANTS	74	149
NEMESIS	59	119
NEXUS	32	65
OCEAN HITS No. 2	77	155
OPERATION NEMO	77	155
OUT RUN	69	139
PAPERBOY	59	119
PEUR SUR AMITYVILLE	84	169
● PHARAON	89	179
● PHŒNIX NOIR	74	149
PHANTOM CLUB	67	135
PLAYBAC	114	229
PROFANATION	74	149
PSI 5 TRADING CO.	69	139
PSYCHO SOLDIER	69	139
PYRAMIDE D'ATLANTIS	49	99
● QUAD	89	179
▽ QUARTET	42	85
● RAMPAGE	69	139
RAMPARTS	69	139
RASTAN	69	139
RED LED	74	149
RENEGADE	64	129
RESCUE ON FRACTALUS	52	105
▽ REVOLUTION	29	59
▽ ROAD RUNNER	67	125
ROBINSON CRUSOE	79	159
▽ RODEO	54	109
ROOM 10	59	119
RYGAR	69	139
SABOTEUR	62	139
SABOTEUR 2	69	139
SAILING	57	115
SALOMON'S KEY	72	145
▽ SAMOURAI TRILOGY	49	99
SARACEN	72	145
▽ SCALEXTRIC	44	89
SCIENTEX	77	155
SECRET DU TOMBEAU	54	108
SHADIN'ROAD	72	145
SHOCKWAY RIDER	54	109
SIDE ARMS	69	139
SIGMA 7	34	69
SKAAL	99	199
SLAP FIGHT	72	145
SPORT COMIPILATION	104	209
SPY VS SPY 3	72	145
STAR RAIDERS 2	57	115
STAR WARS	67	135
▽ STARFOX	44	99
STARQUAKE	69	139
● STIFLIPP	69	139
▽ SUN STAR	59	119
▽ SUPER CYCLE	47	95
● SUPER HANG ON	69	139
SUPER HITS	44	89
● SUPER SKY	89	179
● SUPERSPRINT	59	119
SUPERSTAR GAMES 2	72	145
SYBOR	79	159
▽ TAI BOXING	37	75
TAI PAN	64	129
TANK	64	129
▽ TENTH FRAME	29	59
TERROR OF THE DEEP	72	145
THE LAST MISSION	89	179
THE PAWN	64	129
THING BOUNCES BACK	64	129
THOMAHAWK	57	115
THUNDERCATS	69	139
TOAD RUNNER	59	119
TORNADO LOW LEVEL	49	99
TRAITEMENT BZZZ	77	155
TRANTOR	67	135
TRESORS D'US GOLD	82	165
TRIVIAL PURSUIT	94	189
TUER N'EST PAS JOUER	74	149
● TURLOCH LE RODEUR	119	239
▽ UCHIMATA	47	95
ULTRON 1	72	145
V 2	84	169
VOLLEY BALL	67	135
W. CLASS LEAD. BOARD	72	145
WARLOCK	67	135
● WESTERN GAMES	69	139
● WINCHESTER	67	135
WINTER GAME	57	115
WIZBALL	49	99
WONDERBOY	57	115
WORLD GAMES	59	119
X-OR	69	139
XENO	57	115
ZARXAS	77	155
ZOÏDS	39	79
ZYNAPS	67	135

GAO

COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs : la première est la valeur de reprise des logiciels que vous envoyez au centre, la deuxième le prix de vente des logiciels que vous commandez.

Pour calculer votre échange, additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez, puis le prix de vente des logiciels que vous commandez, effectuez ensuite la soustraction : total de la commande moins total de la reprise et vous obtiendrez le montant de votre échange ; à ajouter, seulement lors de votre premier échange, au montant de votre adhésion qui est valable un an et vous permettra de recevoir tous les mois la liste remise à jour des logiciels.

Avec BOOMERANG, pas de contraintes, de commande minimum ou autre, mais deux simples règles qui régissent le fonctionnement des échanges : les logiciels envoyés doivent être d'origine, ils doivent nous parvenir dans leur boîtier d'origine avec la notice d'utilisation.

Le nombre de logiciels envoyés ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyez ou commander des logiciels sans en envoyer.

Les envois sont traités sous 48 heures, pour les produits en stock, les logiciels reçus du centre sont garantis et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

Adressez votre colis ou votre commande à :

BOOMERANG - B.P. 585 - 74054 ANNECY Cedex - Tél. 50.67.70.42

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BULLETIN D'ADHÉSION

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR DE REPRISE (1ère colonne)
		TOTAL REPRISE	

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2ème colonne)
		TOTAL COMMANDE	

NOM ______ PRÉNOM ______

ADRESSE ______

CODE POSTAL ______ VILLE ______

A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE ______

~~ADHÉSION 50 F~~ + FRAIS D'ENVOI 15 F ______ + 15 F

MONTANT TOTAL ______

VOTRE MATÉRIEL : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

MACH 3

Arcade

Résolvons tout de suite le problème. Mach 3, cela représente approximativement 3600 km/h. Maintenant, ce n'est plus la peine d'y revenir. Que seraient les logiciels de jeu sans héroïne ? Mach 3 ne fait pas exception à la règle puisque la jaquette nous présente une créature dont le tour de poitrine n'a rien à envier à celui de Kartine, (ainsi que le dirait Marcel, le Russ Meyer de la rédaction). La quête qui s'abat sur vous contre le contrôle fiscal sur le contribuable n'a qu'un seul objet : retrouver et détruire Sfax, un sorcier dégénéré qui a jeté un sort à la magnifique Gwendoline et celle-ci se meurt. N'écoutant que votre courage et les voix qui vous conseillent un peu d'action, vous voilà à bord de votre sublime vaisseau intersidéral tout neuf et acheté à crédit. Pour ne pas perdre le bénéfice de 5 mois de labeur, vous décidez d'attaquer juste ce qu'il faut pour ne pas endommager, ni rayer la carrosserie. Un petit coup de peau de chamois sur la verrière.



Devant vous, une vaste plaine bordée de formations géologiques comme qu'y en a dans les vestes ternes (vous savez avec les gros bois et nain dit hein). Seulement bientôt, des vagues d'affreux surgissent du fin fond (les pompiers) de l'horizon et galopent dans votre direction. Le laser protonique du bord se charge vite de calmer les ardeurs de ces individus, mais il ne faut pas abuser des bonnes choses et le laser s'échauffe vite au risque de devenir inutilisable pendant quelques secondes. Pour gagner quelques points de bonus, il vous suffit de passer sous les arches qui apparaissent de temps à autre. Pour le carburant, les stations services sont à éliminer pour obtenir quelques litres du précieux mélange. Elles sont également à éviter : les mines (très explosives !). Au bout de plusieurs kilomètres, un bunker protégé par une rangée de mines permet l'accès au niveau suivant et à l'affrontement avec Sfax. Celui-ci détruit, les couleurs changent et le jeu devient plus difficile●



Notre avis :

Un jeu d'arcade bien fait mais pas précis en ce qui concerne les collisions : on a parfois l'impression que le vaisseau explose sans raison : c'est frustrant. A signaler : les deux têtes de sorcier qui n'arrêtent pas de grimacer pendant le jeu (mais si en haut de l'écran). Sinon, le programme est assez agréable (peut-être un peu répétitif) et le vaisseau est très (trop) maniable.

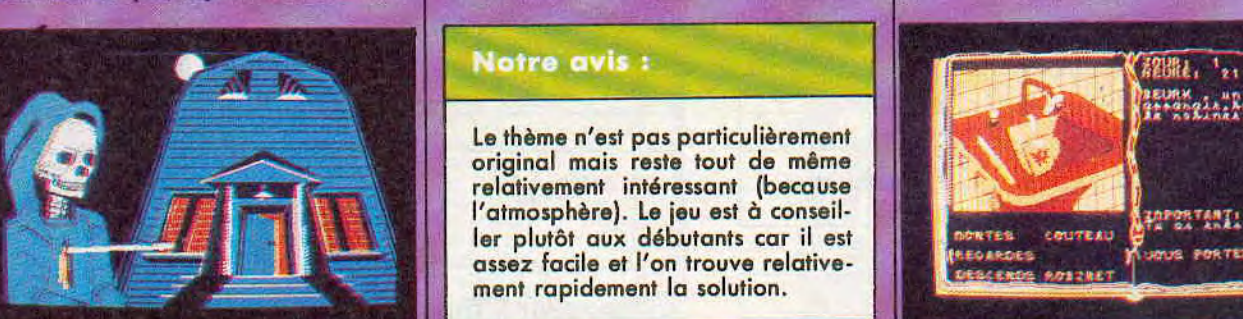
PEUR SUR AMITYVILLE

Aventure

Vous n'avez pas peur des fantômes ? Vous ne croyez pas au diable ? De toutes façons vous êtes devenu propriétaire d'une belle maison et les ragots qui ont pour objet votre demeure vous laissent de marbre. D'accord il y a bien sûr cette histoire du jeune De Feo qui a massacré toute sa famille mais on ne peut pas y introduire un élément fantastique sous prétexte que les personnes assassinées se retrouvèrent toutes dans une position identique. Ensuite si l'on remonte dans le temps, un sorcier a été enterré sous les fondations de la maison, et l'on peut également retrouver trace d'un cimetière indien encore antérieur. Balivernes que tout cela ! Evidemment l'entrée est un peu impressionnante avec les deux lucarnes sur la façade semblables à deux grands yeux vides. Mais une fois à l'intérieur, on est agréablement surpris par le calme et le confort. Un escalier mène à l'étage supérieur et aux deux chambres. Au rez-de-chaussée on trouve une autre chambre, la vôtre, ainsi que la cuisine, la salle à manger, la bibliothèque, une salle de bains et le salon. Au niveau inférieur il y a une cave. Voici donc le théâtre de vos exploits. Le nombre de pièces n'est pas énorme, la difficulté réside dans la succession d'actions nécessaires pour parvenir au but. Le programme vous indique ce qui est important et vous donne parfois les indices qui vous permettront d'avancer. Une liste de verbes et d'objets sont à votre disposition en bas de l'écran. Le joystick est utilisé à la fois pour se déplacer dans la maison et également pour choisir un verbe ou un mot. L'heure et la date sont affichées mais n'influent pas directement sur le déroulement du jeu.

Méfiez-vous de tout le monde et surtout de votre fils qui est bien ce qu'il paraît être (Vous ne connaissez pas 2V231 ?)●





Notre avis :

Le thème n'est pas particulièrement original mais reste tout de même relativement intéressant (because l'atmosphère). Le jeu est à conseiller plutôt aux débutants car il est assez facile et l'on trouve relativement rapidement la solution.

L'ANGE DE CRISTAL





Arcade/Aventure

Si je vous dis XUL-3, cela vous rappelle-t-il quelque chose ? Comment, non ! Je sais que maintenant la vie coule doucement sur cette planète qui a été en son temps une colonie terrienne mais il ne faudrait pas oublier non plus à qui nous devons cette douceur de vivre !... Il s'agit bien entendu de Crafton, androïde ultra-perfectionné toujours accompagné de Xunk, podocéphale inimitable.

Alors, me direz-vous, s'il n'y a plus de problèmes sur XUL-3 pourquoi Crafton et Xunk reviennent-ils à l'affiche ? Tout simplement parce que, cette fois, c'est Kef qui inquiète ; il semblerait que depuis quelque temps un nouveau culte a pris naissance que l'on appelle déjà le culte d'Antinès... Antinès est une construction mystérieuse se trouvant à flanc de montagne et dont personne ne peut percer le secret car les Stiffiens en gardent férocement l'accès en se contentant de scander cette phrase : "Antinès est la demeure des Dieux".

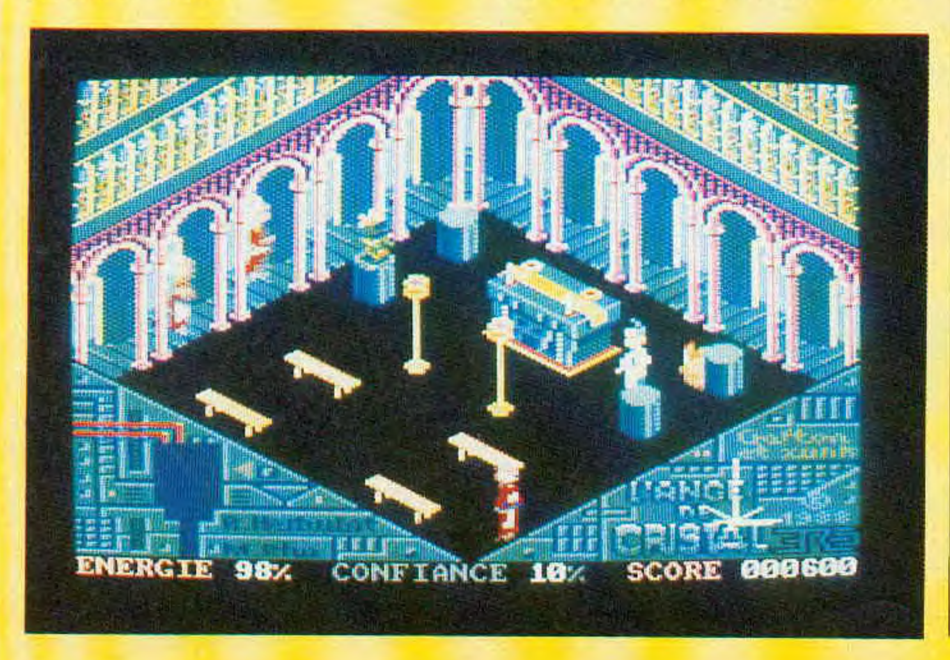
Il faut dire que les Stiffiens possèdent le pouvoir sur Kef et sont universellement reconnus pour leur esprit méthodique et leur discipline ; l'autre partie des habitants de Kef leur est totalement opposée : il s'agit des Swapis qui eux se contentent de vivre chichement en s'adonnant à leur passe-temps favori, le troc, tout en reconnaissant volontiers qu'eux ne comprennent pas le mot "ordre".

Etant donné ses possibilités, il semble que seul Crafton soit capable de percer ce mystère ; malgré tout, il va devoir s'assurer la confiance et l'aide des Swapis qui pourront lui permettre de pénétrer "subrepticement" dans Antirès. Les Swapis étant de grands enfants, il va suffire (enfin, tout est relatif !) de réaliser trois de leurs souhaits et de ne pas oublier de faire du troc à bon escient pour avoir "le code" permettant de pénétrer dans le centre du mystère.

Je ne vais quand même pas commencer par vous donner la solution (tout le charme de la recherche s'envolerait !...) mais je peux vous livrer les trois souhaits que les Swapis aimeraient bien voir se réaliser : "quelles sont nos origines ?", "étant malades il nous faut une potion" et "allez à la recherche du ouac perdu"... Rassurez-vous, avant de trouver les solutions, vous allez pouvoir vous promener, faire de bonnes ou de mauvaises rencontres mais aussi vous régénérer en énergie et même trouver une arme !

Une fois les trois souhaits réalisés, il ne me reste plus qu'à me présenter à la porte d'Antinès puis à toucher les pierres s'y trouvant dans le bon sens et alors !... c'est presque la fin !...●







Etant donné que L'ange de cristal est la suite de Crafton et Xunk, nous retrouvons la marque de fabrique avec un graphisme en 3D toujours aussi coloré mais, cette fois, plus fourni (un peu trop d'ailleurs !). L'animation, quant à elle, est de bonne qualité par contre l'accès au disque à chaque changement d'écran !... (Je n'ose imaginer sur cassette !).



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION
4 DISQUETTES VIERGES 99 F
AVEC BOITIER PLASTIQUE
INCROYABLE !

LES TRESORS DE US GOLD	
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR	195F
+ACE OF ACES+METROCROSS	
BEST OF ELITE 2	145F
+PAPERBOY+GHOST'N GOBLINS	
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK 2	
ALBUM EPYX	
+WINTER GAMES+WORLD GAMES	
+SUPER CYCLE	189 F
+IMPOSSIBLE MISSION	
OCEAN ALL STAR HIT N°2	
+ARMY MOVES+MUTANTS	
+HEAD OVER HEALS	165 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK	
IMAGINE ARCADE HITS	
+ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX	
+LEGEND OF KAGE	165 F
+SLAP FIGHT+YIE AR KUNG FU 2	
ALBUM DIGITAL	
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT	
+TT RACER+NIGHT GUNNER	165 F
ALBUM HEWSON	
+EXOLON+ZYNAPS	145F
+RANARAMA+URIDIUM PLUS	
ALBUM LORICIEL	
+5e AXE+SAPIENS	145F
+MGT+AIGLE D'OR	
ALBUM UBISOFT	
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT	215F
+MANHATTAN LIGHT+[illegible]	
CARRE D'AS	
+STARTING BLOCK+DAKAR	
+GORBAF+JAMES DEBUG	195F
MALETTE JEUX FIL	
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER	
+TAI PAN+XEVIOUS	245 F
ELITE 6 PACK N°2	
+BATTY+ACE+INT. KARATE	
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER	145 F
HIT PACK 2	
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR	
+ANTIRIAD+COMMANDO 86	
+JET SET WILLY+PAC	145 F
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT	
+PING PONG+FOOT	
+KONAMI GOLF/BASEBALL	
+BOXING+POOL+	179F
+SUPER TEST DECATHLON	
ELITE TRIPLE PACK	145F
+GREAT GURIANOS+AIR WOLF+[illegible]	
OCEAN STAR HITS	145 F
+TOP GUN+SHORT CIRCUIT	
+GALVAN+KNIGHT RIDER	
+STREET HAWK+MIAMI VICE	
AMSTRAD GOLD HITS N°2	145F
+BREAKTHRU+THE GOONIES	
+AVENGER+DESERT FOX	
+KONAMIS GOLF	
PACK FIL N°2	189F
+GREAT ESCAPE+REVOLUTION	
+CAULDRON 2+SORCERY	
HIT PACK 3 NF	
+COMMANDO+FRANCK BOXING	
+BOMBJACK+AIR WOLF	145F
KONAMIS GREATEST HITS	
+GREEN BERET+PING PONG	145F
+HYPERSPORTS+YIE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION N°3	
+KUNG FU MASTER	
+GHOSTBUSTER+RAMBO	
+FIGHTER PILOT	145F

NOUVEAUTES

720 DEGRES	145F
ACE 2	145F
A.T.F. ADV TACT FIGHTER	139F
ALTERN WORLD GAMES	145F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BASKETMASTER	145F
BLOOD VALLEY	145F
BLUE WAR	145F
BOB MORANE ESPACE	245F
BOB MOR-LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE LA JUNGLE	245F
CATCH 23	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CLASH	195F
DEATH OR GLORY	145F
ENTREPRISE	145F
X1	195F
FIRE TRAP	145F
GABRIEL NF	175F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	175F
IMPOSSIBLE MISSION 2	145F
INTERNATIONAL KARATE 2	145F
LA MASCOTTE	195F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	190F
LAZER TAG	145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	179F
MAD BALLS	145F
MATCH DAY 2	145F
MEWILO	195F
NAVY MOVES	145F
OXPHAR	205F
PEPE BEQUILLE	195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PIRATES	145F
PHARAON	179F
PLATOON	145F
PROFESSION DETECTIVE	229F
PSYCHOSOLDIER	145F
QUIN	209F
RASTAN	145F
ROLLING THUNDER	145F
RX 220	179F
SANTA FE	125F
SEPTEMBER	145F
SHACKLED	149F
SIDE ARMS	149F
SKAAL	199F
STREET SPORT BASKET	145F
STRYFE 2	175F
THE LAST NINJA NF	145F
TOUR DE FORCE	145F
V2	179F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F
WARLOCK	145F
WORLD LEADS TOURN	145F

HIT PARADE

ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
BARBARIAN NF	159F
BASIL THE DETECTIVE	145F
BIVOUAC NF	195F
BLUEBERRY	195F
BOB WINNER NF	199F
[illegible]	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
BRAVESTAR	145F
CAPTAIN AMERICA	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
COMBAT SCHOOL	145F
[illegible]	179F
CRAZY CARS	159F
FER ET FLAMME NF	249F

HIT PARADE (suite)

GAUNTLET 2	145F
GRYZOR	145F
HMS COBRA NF	299F
INDIANA JONES NF	145F
IZNOGOUD	245F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LES DIEUX DE LA MER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
L'OEIL DE SETE	189F
MASK 2	145F
MEURTRES EN SERIES NF	299F
OUT RUN	145F
PHANTOM CLUB	145F
PROHIBITION NF	195F
QUAD	179F
RAMPART	145F
RENEGADE NF	149F
ROAD RUNNER NF	145F
RYGAR	145F
SCRABBLE NF	220F
SILENT SERVICE NF	139F
SUPER SKI	195F
THUNDERCATS	145F
TRANTOR	145F
WORLD CL.A.LEADERBOAR	145F
ACROJET NF	145F
BIG BAND NF	195F
BIRDIE	175F
DEATH WISH 3 NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FLASH NF	195F
FORTERESSE	195F
FREDDY HARDEST	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
GALACTIC GAME	145F
GUADALCANAL	145F
INVITATION NF	195F
IRON HORSE	149F
JACKAL	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
LE PASSAGER du Temps NF	195F
Les Passagers du vent 1	209F
Les Passagers du Vent 2	209F
MANHATTAN LIGHT	189F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MASK 1	145F
MASQUE PLUS	199F
MISSION	179F
MONOPOLY NF	245F
NECROMANCIEN	135F
SLAP FIGHT NF	145F
SCOTT WINDER NF	225F
SOLOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
SPY VS SPY 3	149F
STIFFLIP AND CO NF	135F
STRYFE NF	195F
SUPERSPRINT	145F
SURVIVOR	145F
TAI PAN NF	145F
TOBRUCK NF	169F
TRIVIAL PURSUIT NF	220F
TU NE VEUX PAS JOUER	140F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI NF	165F

PC 1512

ALBUM EPYX	225F
+WINTER GAMES	
+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	175F
+DAKAR 4X4+ROBINSON	
+STARTING BLOCK+BIG BEN	
MALETTE JEUX FIL	175F
+INFILTRATOR+ECHECS 3D	
+[illegible]	
PC HITS	225F
+TOP GUN+STRIP POKER	
+GREAT ESCAPE	
+THE DAMBUSTERS	

PC 1512 (suite)

ACE OF ACES	195F
ARKANOID NF	195F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BALANCE OF POWER	195F
BARDS TALE	225F
BIVOUAC	225F
BLUEBERRY	215F
BOB MORANE SCIENCE	215F
BOB MOR LES CHEVALIERS	215F
BOB MORANE LA JUNGLE	215F
BOB WINNER NF	215F
BRUCE LEE NF	175F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN BLOOD	275F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SIM	245F
CRASH GARRET	275F
CRAZY CARS	245F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DESTROYER	215F
ECHECS 3D NF	175F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE NF	185F
FER ET FLAMME	225F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
GABRIELLE	225F
GATO	275F
GAUNTLET NF	175F
GRAND PRIX 500CC NF	175F
GRYZOR	185F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA NF	275F
HURLEMENTS	215F
INFILTRATOR NF	175F
IZNOGOUD	175F
L'AFFAIRE	215F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	215F
LA MASCOTTE	185F
LAST MISSION	225F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES RIPOUX	175F
Les PASSAGERS du vent 1	275F
Les PASSAGERS du Vent 2	275F
LES CHIFFRES ET LETTRES	295F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LIVINGSTONE	225F
MACH 3	215F
MARBLE MADNESS	195F
MARCHE A L'OMBRE	225F
MASQUE PLUS	225F
MECH BRIGADE	295F
MEWILO	225F
MEURTRES EN SERIE NF	225F
MISSION	175F
MISSION RAFALE	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PROHIBITION NF	225F
QIN	275F
ROADWAR 2000	245F
SABOTEUR 2	145F
SAPIENS	220F
SCRABBLE NF	225F
SCRAM NF	225F
SHARD OF SPRING	245F
S.D.I.	275F
SILENT SERVICE NF	225F
SINBAD	245F
SOLO FLIGHT NF	195F
STARFLIGHT	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
STREET SPORT BASKET	195F
SUPER TENNIS NF	199F
SUMMER GAMES 2	175F
TAI PAN NF	185F
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225F
THE PAWN	185F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET NF	199F
TRIVIAL PURSUIT	225F
ULTIMA 3	225F
WINTER GAMES NF	195F
WIZARD'S CROWN	245F
WIZBALL	195F
WORLD GAMES NF	195F
WORLD TOUR GOLF	185F
ZOMBI	215F

MADBALLS

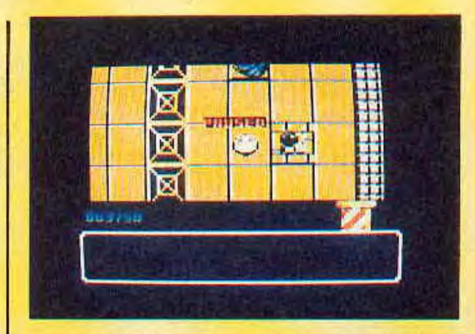
Arcade



Une balle par çi, une balle par là. C'est le monde fou des balles folles. Peut-être avez-vous répondu négativement à la question objets inanimés avez-vous donc une âme ? Eh bien vous avez tort les balles, elles, sont des êtres à part entière. Elles habitent un monde lointain appelé ORB. Bien sûr leur aspect n'est pas des plus cordiaux, on trouve beaucoup de cicatrices sur les visages ronds et les yeux sont souvent injectés de sang. Mais ces personnages ont chacun leur physionomie leur force et leur nourriture préférée. Les noms également sont assez pittoresques : Screamin' Meenie, Skull Face, Dust Brain, Fist Face, Slobulus et autres Horn Head. Sur cette planète règnent non seulement des balles mais aussi une ambiance agitée. En effet, vous, Dust Brain, avez décidé de diriger le monde des balles. Pour cela vous devez vous faire des alliés parmi les autres habitants. Votre "campagne électorale" se déroule plutôt dans la violence : il faut heurter ses congénères afin de les projeter sur une espèce de parquet gris qui capture les balles et les met sous votre contrôle. Orb est vraiment bizarre : cette planète comprend plusieurs niveaux accessibles par de somptueuses poubelles.



D'ailleurs les aliments ingérés par ces créatures sont tout droit sortis des récipients cités ci-dessus : têtes de poissons, os, sang. Le joystick, instrument obligatoire, est utilisé pour diriger les baballes et surtout pour leur éviter de tomber dans les zones grises qui sont mortelles. Vous avez perdu une vie ? Heureusement vous aviez déjà culbuté un adversaire : il sautille d'ailleurs dans un coin de l'écran, vous allez donc vous glisser dans sa peau pour continuer à un autre niveau. Pour chaque niveau on trouve de nouveaux instruments : trampolines, pour augmenter l'amplitude des bonds et taches d'huile pour faire déraper l'adversaire.



Le résultat des chocs entre boules dépend fortement de la vitesse relative des protagonistes ainsi que de leur force.

Notre avis :

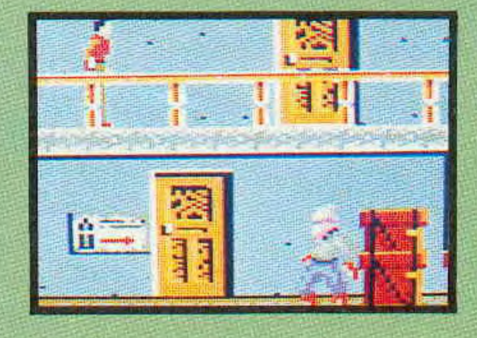
Laissons parler Kartine qui bombe le torse, fière de son high-score : Le graphisme est pas très joli et les couleurs non plus, et pis les bonshommes on les voit que du haut alors y sont pas bien dessinés. Sinon le jeu il est très énervant pass que on perd tout de suite".

ROLLING THUNDER

Arcade

Non vraiment je ne suis pas paranoïaque mais tous ces petits bonshommes en cagoules roses font part d'un gigantesque complot visant à déstabiliser le monde, je vous l'assure j'ai été victime de ces agents du mal. Heureusement grâce à mon courage, mon habileté et mes réflexes j'ai pu m'échapper du complexe souterrain des affreux. Puisque je passais par là, j'ai également délivré les otages de la tentaculaire organisation. Bon, j'avoue je suis en fait un agent de la police secrète et je porte le nom de code Albatross. Je possède deux armes : un revolver et une aptitude au saut assez incroyable. La première "story" comprend de multiples plates-formes ainsi que des couloirs et des portes accessibles.





Notre avis :

Rolling Thunder est lui aussi une reprise de jeu d'arcade. Bien que l'écran de feu soit réduit le scrolling est saccadé. La sonorisation est plutôt répétitive et irritante. On retrouve tout de même quelques attitudes chez les sprites qui ressemblent à celles du jeu de café. L'action est assez trépidante mais le jeu est parfois difficile car les touches ne répondent pas aussi vite qu'il serait souhaitable.

Il m'est possible de me déplacer latéralement, verticalement et même d'ouvrir des portes qui cachent parfois des munitions bien utiles pour ma mission. Au départ je pourrais presque me sentir seul, mais bientôt une armée d'hommes en cagoules se précipitent sur moi. La plupart du temps, une balle bien placée suffit à les anéantir. Mais certains sont plus coriaces et il faut s'y reprendre à plusieurs fois avant de vaincre. De plus certains sont armés et me projettent de petites balles qu'il est impératif d'éviter. Le contact avec les cagoules tourne toujours en ma défaveur : je me retrouve très vite comme asphyxié par un gaz et je me roule à terre. En fait il faut savoir profiter des deux étages du début du jeu afin d'échapper aux attaques conjointes des galeries inférieures et supérieures.

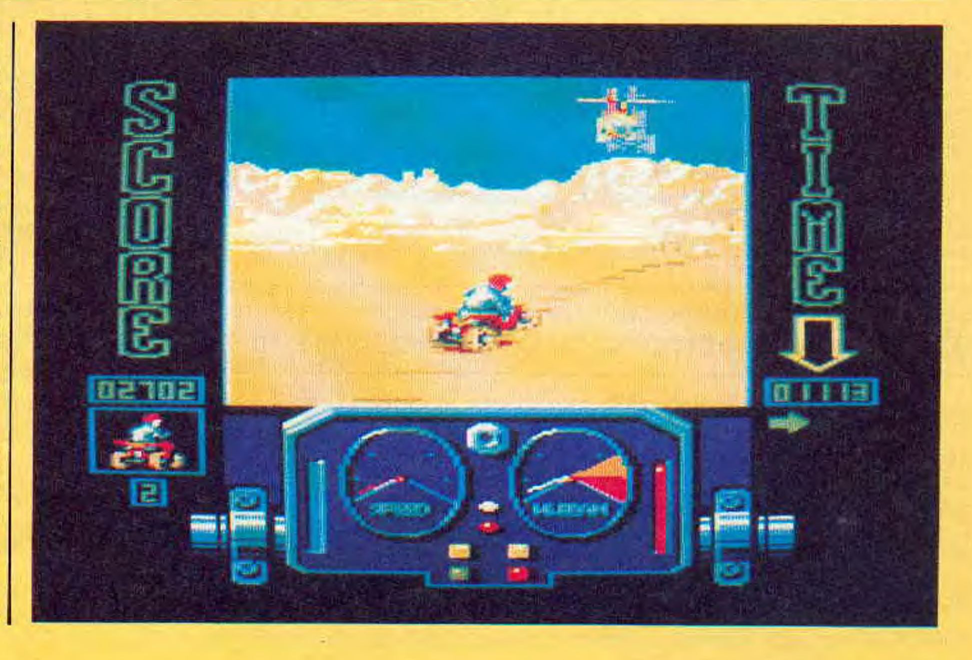


QUAD *Simulation*

Tout est calme, trop calme dans ces bureaux où je déambule dans le noir (heureusement que j'ai appris les plans de l'immeuble par cœur afin de pouvoir me rendre directement dans la pièce qui m'intéresse...). Par contre, dès que je pose la main sur la poignée de la porte 327... tout s'éclaire et l'alarme se met en marche ; à partir de cet instant, je sais que j'ai exactement 20 s pour prendre les plans, ouvrir la fenêtre, sauter (nous ne sommes qu'au 1er étage !) et démarrer sur les chapeaux de roues avec mon Quad !
Et ensuite ? La véritable action commence et je n'ai plus qu'à me rendre sur la piste désertique que m'ont indiquée les types de l'Agence au cas où j'aurais besoin d'une fuite rapide... Je sais que la moitié des services secrets doit déjà être à ma poursuite, aussi je donne toute la puissance que je peux à mon engin. Seulement, en haut lieu, ils avaient oulié un léger détail : cette piste du désert n'est plus empruntée depuis très, très longtemps ! Aussi, je dois faire très attention pour ne pas aller embrasser un cactus ou me casser les os sur les crânes de bœufs disséminés çà et là... Enfin, j'ai quand même une petite consolation : ils ont pensé à me parachuter des bidons d'essence, car avouez que ce n'est vraiment pas le moment d'avoir une panne sèche !... De plus, je ne dois absolument pas sortir de la piste car à ce moment là, c'est l'enlisement assuré et, par conséquent, la perte de vitesse...
J'ai l'impression de rouler depuis une éternité et je commence à me demander si je vais apercevoir un jour cette barrière de douane tant attendue !... Pour l'instant, je ne vois rien ; par contre, j'entends distinctement un bruit sourd qui va grandissant et, soudain, je vois les hélicos !... Commence alors un slalom éperdu et désespéré pour échapper à leurs tirs ; lorsqu'enfin, je crois que je vais pouvoir m'en sortir, c'est au tour des avions de venir me harceler ! ... Ne peut-on me laisser fuir en paix et accomplir ma mission dans sa totalité ? Absorbé par mes pensées, je n'ai pas vu l'énorme caillou droit devant qui me vaut un superbe vol plané se terminant dans un énorme cactus !... Adieu, veaux, vaches, cochons... (Je sais, ça, c'était dans une autre histoire mais cela veut bien dire ce que cela veut dire...)●







Notre avis :

Simulation originale car elle introduit une part d'action avec les interventions d'hélicos et d'avions. Le graphisme est correct et l'animation nous permet d'atteindre une bonne vitesse ; par contre, la réponse aux changements de direction n'est pas vraiment satisfaisante.

MIRAGE IMAGER version T U R B O

enfin le TRANSFERT et la SAUVEGARDE ULTRA-RAPIDES !

RECHARGEZ UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
APRES L'AVOIR TRANSFERE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
avec la version TURBO du MIRAGE IMAGER
LE PERIPHERIQUE QUI TRANSFERE et SAUVEGARDE 100 % DES PROGRAMMES

LE MIRAGE IMAGER TURBO



CPC 464/664 :
seulement 450 FF
Port compris

CPC 6128 :
seulement 500 FF
Port et câble 6128 compris

S.V.P. Spécifier si le connecteur du BUS D'EXPANSION est mâle ou femelle.

MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français

Le MIRAGE IMAGER version TURBO est disponible maintenant.
Chez nous, la RUPTURE DE STOCK N'EXISTE PAS.

Ses caractéristiques :

SAUVEGARDE 64 Ko SUR DISQUETTE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
RECHARGE UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
TRANSFERT K7 / DISQUETTE ou DISQUETTE / CASSETTE et SAUVEGARDE K7 / K7 ou DISQUETTE / DISQUETTE de tout programme protégé ou non jusqu'à 128 Ko (64 Ko sur 464/664)
SAUVEGARDE K7 EN 3 VITESSES (normale, rapide et TURBO)
TOOLKIT incorporé qui affiche les adresses, INK, PEN et autres détails des programmes et écrans, permettant un bidouillage acharné et intensif
Grâce au TOOLKIT, contemplez instantanément les résultats des bidouillages effectués !
MODE 64 K ou 128 K avec les CPC 6128
Se branche en 2 secondes !
Extrêmement simple à utiliser : géré par menus et l'on presse UN SEUL BOUTON pour transférer/sauvegarder/recharger
Ne prend aucune place en RAM, n'est donc pas détectable par l'ordinateur
Très amical, détecte les erreurs de l'opérateur
8 K RAM et 8 K ROM incorporés
Compresse afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette
Sauvegarde en un seul bloc (pratique pour archivage)
Compatible avec les ROMS et cartes d'extension et permet aussi de les invalider
Pour usage personnel
Comporte un bus d'extension pour raccorder d'autres périphériques
Stoppez un jeu à n'importe quel moment, sauvegardez et reprenez-le au même endroit
TOUS les programmes transférés fonctionnent !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - Envoyez votre commande (en Français) directement à :
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : +44 - 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier (Hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.)

REGLEMENT PAR :
- MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs
- EUROCHEQUE en livres sterling
  ou CHEQUE BANCAIRE en sterling compensable en Angleterre
- CARTES DE CREDIT INTERNATIONALES par écrit ou par téléphone : VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS.

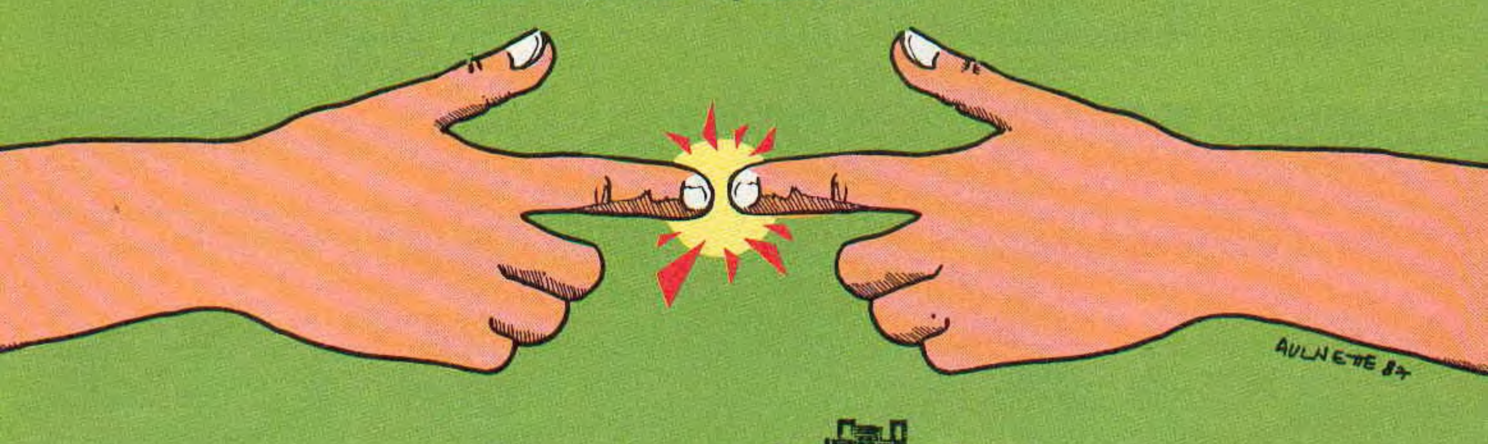


REDIGER LES MANDATS, etc... à L'ORDRE DE DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80.

VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?

Lorsque nous avons fait notre proposition de rubrique permettant d'obtenir des vies illimitées ou de profiter d'astuces pour tous les jeux, vous avez été fort nombreux à nous écrire avec enthousiasme...
"Vous avez dit astuces" fait donc ses premiers pas avec ce numéro de la rentrée ; mais nous tenons à préciser deux choses : tout d'abord, son contenu ne dépend que de vous, alors n'hésitez pas à y participer activement ! Ensuite, nous souhaitons qu'il ne soit pas fait usage de ces "bidouilles" dans l'espoir de figurer dans le Coin des As (ce serait trop facile, non ?).



GAME OVER

Si vous êtes désespérément coincé à la première partie de Game Over (et si vous n'avez pas lu le banc d'essai dans Amstar sur ce logiciel) nous vous livrons enfin le code pour accéder directement à la deuxième partie : 10 218 surtout, ne l'égarez pas !●

ENDURO RACER
(François Eraud)

Voici une astuce qui a été testée sur un CPC 6128 pour la version disquette du logiciel Enduro Racer.
Par expérience, vous devez savoir que le niveau 1 est facile à franchir par contre lorsque vous atteignez le niveau 2, je ne vous raconte pas la galère !...
Alors, voici ce qu'il faut faire : au départ vous appuyez sur la touche f4 puis vous la maintenez enfoncée ; vous continuez ainsi pour toutes les touches suivantes : f1, f0, –, f6 et f3... Vous maintenez toutes ces touches enfoncées pendant 10 s puis vous lâchez. Votre moto roulera à 200 km/h bien que l'indicateur de vitesse soit bloqué à 0 km/h et, de plus, tous les lutins tels que arbres, motos, rochers ou autres seront ignorés... Ensuite, vous pourrez tranquillement continuer en étant au niveau 3 après avoir passé les deux premiers niveaux sans aucun problème●

INFILTRATOR

Pour passer sans encombre la 1re partie d'Infiltrator, voici la liste des amis et ennemis :
Amis : Haymish, Seth, Magles, Gizmo, Whipple, Geoff et Dweezil.
Ennemis : Buzz, Komie, Rhanbow, Rattie, Scum et Weasle●

SUPER SPRINT
(Jérôme Caravieilhes)

Pour obtenir un nombre de clefs infini sur Super Sprint, voici un petit truc très facile à réaliser pour faire des scores faramineux en faisant de la chaise longue (ou presque !...).
Dès le début de la course, vous rentrez avec votre voiture à droite de l'indicateur de nombre de tours (qui, lui, se trouve en haut à gauche) ; à partir de cet instant, vous n'arrêtez pas d'accélérer en attendant qu'un autre concurrents se qualifie... Vous remarquerez alors que le nombre de clefs s'affolera et que votre score sera plus qu'honorable●



PUISSANCE ET PERFORMANCE

DEUX ATOUTS INDISPENSABLES A VOTRE REUSSITE!

GoldStar

GoldStar

Liste de nos distributeurs

PARIS
CONTROL RESET -
8e - 34 rue de Turin - (1) 42 93 47 32
12e - 60 cours de Vincennes - (1) 43 40 80 80
15e - 44 rue de Constadt - (1) 48 42 55 10
VISMO - 84, bd Beaumarchais - 75011
(1) 43 38 60 00

Province
RSM Informatique - 39 allée Maurice
Sarraut - 31300 Toulouse - 61 59 23 23
CSE - 6 rue Clovis
57000 Metz - 87 66 66 98
ECONOMAISON - 3 rue Paul Bezanson
57000 Metz - 87 75 41 56
MICROMETZ - 19 rue de la Fontaine
57000 Metz - 87 75 32 86

Micro boutiques CONFORAMA

PARIS
2, rue du Pont Neuf - 75001 Paris
42 33 78 58
73/75, rue Philippe Auguste - 75011 Paris
43 71 62 40

RÉGION PARISIENNE
78690 Les Essarts le Roi - 30 41 55 01
78630 Orgeval - 39 75 92 91
91940 Les Ulis - 64 46 62 63
93140 Bondy - 48 47 31 13
93400 Saint-Ouen - 42 54 11 66*
94400 Vitry-sur-Seine - 46 71 35 88
94430 Chennevières - 45 94 80 00
95140 Garges-les-Gonesse - 39 86 43 55

PROVINCE
02200 Soissons - Tél. en cours
03410 Domerat Montluçon - 70 29 42 92
12004 Rodez - 64 74 91 70
14120 Mondeville - 31 82 31 08
19104 Brive-la-Gaillarde - 55 74 30 92
21800 Quetigny-les-Dijon - 80 46 03 23
26000 Montélimar - 75 01 70 18
26800 Portes-les-Valence - 75 57 09 99
30670 Aigues-Vives - 66 88 02 80
31120 Portet-sur-Garonne - 61 72 18 98
33100 Bordeaux - 56 86 84 14
35000 Rennes - 99 50 29 70
38490 Charancieu-les-Abrets - 76 32 07 69
39570 Lons-le-Saunier - 84 43 34 78
44406 Rezé - 40 04 03 01
54000 Nancy - 83 30 28 94
57130 Ars-sur-Moselle - 87 60 94 00
57300 Mondelange - 87 71 79 87
59500 Douai - 27 96 59 59
60220 Compiègne - 44 83 28 64
64420 Soumoulou - 59 04 62 89
64600 Anglet - 59 63 20 69
68790 Morschwiller-le-Bas - 89 42 01 69
69300 Caluire et Cuire - 78 08 05 31
69800 Saint-Priest - 78 90 33 77
71107 Chalon-sur-Saône - 85 46 24 56
71000 Mâcon - 85 38 40 69
80045 Amiens - 22 43 64 00
81990 Albi - 63 54 61 49
86130 Jaunay-Clan - 49 52 42 28
87100 Limoges - 55 35 10 00
89006 Auxerre - 86 46 10 83

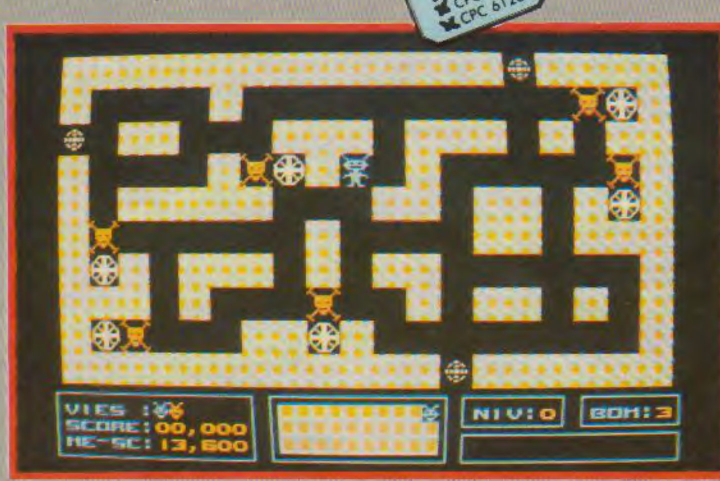
IMPORTATEUR EXCLUSIF

I.E.E.E.
38, rue de Turin - 75008 PARIS
Téléphone : 16.1. 45 22 51 00 +
Télex : 281 551

ROBBY

Jean-François STREIFF

Valable pour CPC 464, CPC 664, CPC 6128



Vous devez parcourir un labyrinthe comportant 30 pièces afin de retrouver 12 objets.

Dans chaque pièce, il peut y avoir entre et 1 et 6 monstres. Leur contact vous fait perdre une vie.

Pour vous protéger de ces créatures, vous disposez de 3 bombes (au début du jeu). Attention ces bombes s'autodétruisent après un certain laps de temps si aucun monstre ne les a touchées (la bombe se transforme en mur).

Dans chaque pièce se trouvent six joyaux. Après les avoir ramassés, les murs de la pièce explosent et laissent apparaître un point d'interrogation. Celui-ci peut contenir un des 12 objets à retrouver ou bien 2 nouvelles bombes. Chaque pièce comportent 3 sorties. Si vous empruntez l'une d'entre elles, vous réapparaîtrez devant l'une des deux autres. Parfois, un mur se trouve devant la sortie que vous vouliez emprunter.

En cas de blocage, appuyez sur la touche 1 (touche suicide).

Pour le jeu au clavier

Z .... gauche
X .... droit
J .... haut
N .... bas
[ESPACE] + Direction poser une bombe
1 .... suicide

Chargement

— Tapez le 1er programme, sauvez-le sous le nom "ROBDATAS".

— Faites un RUN. Ce 1er programme crée un fichier binaire appelé "DATAS.BIN".

— Faites un CTRL-SHIFT-ESC (réinitialisation du CPC) ou éteignez et rallumez l'ordinateur.

— Tapez le 2e programme, sauvez-le sous le nom "ROBBY1".

— Tapez le 3e programme et sauvez-le sous le nom "ROBBY2".

Lancement

Pour jouer : RUN "ROBBY1"

Robby

1

```
10 REM 1er PROGRAMME                 >FE
20 REM -------------                 >MM
30 MEMORY 36999                      >DF
40 DEP=37000                         >BD
50 FOR A=1 TO 11                     >UK
60 READ A$                           >HB
70 FOR X=1 TO 15                     >XJ
80 C$=MID$(A$,X*2-1,2)               >PX
90 POKE DEP,VAL("&"+C$)              >QC
100 DEP=DEP+1                        >NK
110 NEXT X                           >FF
120 NEXT A                           >MD
130 DEP=37161                        >JB
140 FOR A=1 TO 6                     >UK
150 FOR S=1 TO 7                     >WK
160 READ Q$                          >QF
170 W$=W$+Q$                         >AD
180 NEXT S                           >PH
190 FOR D=1 TO 190                   >LN
200 POKE DEP,VAL(MID$(W$,D,1))       >YL
210 DEP=DEP+1                        >PB
220 NEXT D                           >MH
230 W$=""                            >YC
240 NEXT A                           >MG
250 DEP=38301                        >JB
260 FOR A=1 TO 6                     >VC
270 READ A$                          >FB
280 FOR X=1 TO 14                    >EB
290 C$=MID$(A$,X*2-1,2)              >QT
300 POKE DEP,VAL("&"+C$)             >RN
310 DEP=DEP+1                        >PC
320 NEXT X                           >PJ
330 NEXT A                           >MG
340 FOR A=1 TO 4                     >UK
350 READ A$                          >PA
360 FOR X=1 TO 10                    >DG
370 C$=MID$(A$,X*2-1,2)              >QR
380 POKE DEP,VAL("&"+C$)             >RX
390 DEP=DEP+1                        >QA
400 NEXT X                           >PH
410 NEXT A                           >MF
420 FOR A=1 TO 4                     >UJ
430 READ A$                          >NK
440 FOR X=1 TO 25                    >EB
450 C$=MID$(A$,X,1)                  >MV
460 POKE DEP,VAL(C$)                 >PD
470 DEP=DEP+1                        >PK
480 NEXT X                           >QF
490 NEXT A                           >ND
500 FOR A=1 TO 32                    >BD
510 READ A$                          >NJ
520 FOR X=1 TO 10                    >DE
530 C$=MID$(A$,X*2-1,2)              >QP
540 POKE DEP,VAL("&"+C$)             >RV
550 DEP=DEP+1                        >PJ
560 NEXT X                           >QE
570 NEXT A                           >NC
580 DEP=38837                        >LB
590 FOR A=1 TO 3                     >VF
600 READ A$                          >NJ
610 FOR X=1 TO 29                    >EE
620 C$=MID$(A$,X,1)                  >MU
630 POKE DEP,VAL(C$)                 >PC
640 DEP=DEP+1                        >PJ
650 NEXT X                           >QE
660 NEXT A                           >NC
670 SAVE"DATAS.BIN",B,37000,1924     >AF
680 REM ------------------------- >AA
-
690 REM --- DESSIN DU LABYRINTHE -- >CU
-
700 REM ------------------------- >ZE
-
710 DATA 00F33AB890CDB99006010E017E >FE
E5F5
720 DATA 79CB27F578CB2767F16FCD75BB >GY
F1C5
```

```
730 DATA CDE590C1E1230C79FE0B20E204 >GB
78FE
740 DATA 14C81809FE012004212991C9FE >FU
0220
750 DATA 0421E791C9FE03200421A592C9 >FN
FE04
760 DATA 2004216393C9FE052004212194 >FJ
C921
770 DATA DF94C9FE01C8FE022005210891 >GC
180C
780 DATA FE032005211391180321 1E9106 >FU
0B7E
790 DATA CD5ABB2310F9FBC90E010F02E2 >GF
E208
800 DATA 080BE2E20E000F03EDEE08080B >GK
EBEC
810 DATA 0E000F03F1F208080BEFF00000 >FM
0000
820 REM --------------------        >TH
830 REM --- LABYRINTHE 1 ---        >UY
840 REM --------------------        >TK
850 DATA 22422222222111113232212121 >EB
2212
860 DATA 21212111122111212212221221 >DA
2112
870 DATA 21112121222123111122212212 >DF
2132
880 DATA 21211111222111212112212221 >DC
2212
890 DATA 21211111142121221212411122 >DG
1212
900 DATA 21211111122111221212232132 >DW
1112
910 DATA 2222222222                 >MF
920 REM --------------------        >TJ
930 REM --- LABYRINTHE 2 ---        >UA
940 REM --------------------        >TL
950 DATA 22422222222231112232222121 >ED
1112
960 DATA 21111122122121231112212122 >DC
1212
970 DATA 21211112122111221112212122 >DE
3222
980 DATA 21211111222121222122211111 >DB
1112
990 DATA 22121212142111111112412121 >DH
2122
1000 DATA 21111111222121212122221112 >EY
32132
1010 DATA 2222222222                >MC
1020 REM --------------------       >UY
1030 REM --- LABYRINTHE 3 ---       >VM
1040 REM --------------------       >UA
1050 DATA 22422222222111122122222121 >EJ
11122
1060 DATA 21111221222212111111223111 >EE
23212
1070 DATA 22121111122211122122222121 >EC
11112
1080 DATA 23111232122212111111222111 >EH
22122
1090 DATA 22121211142212121212241111 >EJ
11212
1100 DATA 22121211122312121212222111 >EA
11232
1110 DATA 2222222222                >MD
1120 REM --------------------       >UZ
1130 REM --- LABYRINTHE 4 ---       >VP
1140 REM --------------------       >UB
1150 DATA 22422222222111121111221121 >EH
21212
1160 DATA 21121212122112121212221121 >EC
11212
1170 DATA 21222222222111111111221121 >EF
21212
1180 DATA 21121212122112323232221122 >EQ
22222
1190 DATA 21111111142122222122241111 >EJ
11122
1200 DATA 21111111222111111112223223 >EC
22322
1210 DATA 2222222222                >ME
1220 REM --------------------       >UA
1230 REM --- LABYRINTHE 5 ---       >VR
1240 REM --------------------       >UC
1250 DATA 22422222222111111111221212 >EK
22212
1260 DATA 21211112122122222321221211 >EF
11112
1270 DATA 21232222122111111121221222 >EM
23212
1280 DATA 21111112122122222321221111 >EG
11212
1290 DATA 21232222142121111111241222 >EU
23212
1300 DATA 21211112122121222221221111 >EX
11112
1310 DATA 2222222222                >MF
1320 REM --------------------       >UB
1330 REM --- LABYRINTHE 6 ---       >VU
1340 REM --------------------       >UD
1350 DATA 22422222222221111111222222 >EQ
32212
1360 DATA 23111111122222111111222211 >EE
11222
1370 DATA 21111111122222111121221111 >EB
11212
1380 DATA 21211113122121111121221311 >EG
11212
1390 DATA 21211112142121111121241211 >EK
11212
1400 DATA 22211112222311111113222211 >ED
11222
1410 DATA 2222222222                >MG
1420 REM ------------------------- >BP
---
1430 REM --- COORDS MONSTRES/ROBBY >FL
---
1440 REM ------------------------- >BR
---
1450 DATA 09080704030911020206120400 >DM
A04
1460 DATA 1106040203090C02070712081 >DK
202
1470 DATA 020211090402110308070707 0 >DJ
208
1480 DATA 1102110511080A050A070A090 >DW
609
1490 DATA 08070C0706040E04040710071 >DN
202
1500 DATA 040311080D0902030F0211030 >DT
702
1510 REM ------------------------- >ZP

1520 REM --- 10 ROBBY --> DANSE --- >YH

1530 REM ------------------------- >ZR

1540 DATA 9192939491C39394C0C3      >XR
1550 DATA 9394C0929394BEBF9394      >XL
1560 DATA BE92939491BF93949192      >XY
1570 DATA C4C59192C1C2BEBFC4C5      >YK
1580 REM ---------                  >HG
1590 DATA 000000004040404030105060 5 >AU

1600 DATA 06565649708080123012301 23 >AK

1610 DATA 04204205656787879010302 84 >AD

1620 DATA 66675111211135454511121 11 >AB

1630 REM ---------                  >HC
1640 DATA 00002A7D96CD75BB2192      >XM
1650 DATA 9606097ECD5ABB2310F9      >XW
1660 DATA C90F01919208080B9394      >XF
1670 DATA 00002A9B96CD75BB21B0      >XY
1680 DATA 9606097ECD5ABB2310F9      >XZ
1690 DATA C90F02E9EA08080BE7E8      >YM
1700 DATA 00002AB996CD75BB21CE      >XQ
1710 DATA 9606077ECD5ABB2310F9      >XQ
1720 DATA C92020080B0B20200000      >WV
1730 DATA 2AD596CD75BB21EA9606      >YD
1740 DATA 0B7ECD5ABB2310F9C90E      >YC
1750 DATA 010F02E2E20B080BE2E2      >XC
1760 DATA 00002AF596CD75BB210A      >XX
1770 DATA 9706097ECD5ABB2310F9      >XA
1780 DATA C90F03EDEE08080BEBEC      >YD
1790 DATA 00002A1397CD75BB2128      >XU
1800 DATA 9706097ECD5ABB2310F9      >XU
1810 DATA C90F03F1F208080BEFF0      >XB
1820 DATA 00002A3197CD75BB2146      >XM
1830 DATA 9706097ECD5ABB2310F9      >XX
1840 DATA C90F03F5F608080BF3F4      >XY
1850 DATA 00002A4F97CD75BB2164      >XP
```

```
1860 DATA 97060D7ECD5ABB2310F9         >YD
1870 DATA C90E010F03F9FB0B080B         >XM
1880 DATA F7F80E0026172E11CD75         >XE
1890 DATA BB218597060E7ECD5ABB         >YZ
1900 DATA 2310F9C9200B0816010F         >XU
1910 DATA 0290080F01CC16002617         >WG
1920 DATA 2E10CD75BB21A797060E         >XJ
1930 DATA 7ECD5ABB2310F9C9200A         >YG
1940 DATA 0816010F0290080F01CC         >XT
1950 DATA 16000000000000000000         >WG
1960 DATA 34422133311111111113030331 >EA
1113
1970 DATA 33333330332113142222221122 >EP
2422
1980 DATA 41111314222122222334442214 >EY
4442
```

2

```
10 REM 2eme PROGRAMME                  >QN
20 REM --------------                  >MJ
30 SYMBOL AFTER 47                     >MW
40 SYMBOL 48,0,0,62,99,99,99,62,0      >ZD
50 SYMBOL 49,0,0,12,12,12,12,12,0      >ZW
60 SYMBOL 50,0,0,127,3,127,96,127,0 >BL
70 SYMBOL 51,0,0,127,3,15,3,127,0      >ZJ
80 SYMBOL 52,0,0,96,96,100,127,4,0  >AF
90 SYMBOL 53,0,0,127,96,127,3,63,0  >AK
100 SYMBOL 54,0,0,127,96,127,99,127 >CZ
,0
110 SYMBOL 55,0,0,31,3,7,3,3,0      >WH
120 SYMBOL 56,0,0,127,99,127,99,127 >CG
,0
130 SYMBOL 57,0,0,127,99,127,3,127, >CA
0
140 SYMBOL 64,16,0,213,149,215,151, >FE
149,0
150 SYMBOL 65,0,0,127,99,127,99,99, >CB
0
160 SYMBOL 66,0,0,127,99,110,99,127 >CD
,0
170 SYMBOL 67,0,0,127,96,96,96,127, >CW
0
180 SYMBOL 68,0,0,126,99,99,99,126, >CF
0
190 SYMBOL 69,0,0,127,96,120,96,127 >CE
,0
200 SYMBOL 70,0,0,127,96,120,96,96, >CA
0
210 SYMBOL 71,0,0,127,96,103,99,127 >CU
,0
220 SYMBOL 72,0,0,99,99,127,99,99,0 >BY
230 SYMBOL 73,0,0,24,24,24,24,24,0  >AM
240 SYMBOL 74,0,0,3,3,99,99,127,0   >ZH
250 SYMBOL 75,0,0,103,108,120,108,1 >ET
03,0
260 SYMBOL 76,0,0,96,96,96,96,127,0 >BU
270 SYMBOL 77,0,0,99,127,99,99,99,0 >BJ
280 SYMBOL 78,0,0,115,123,111,103,9 >DY
9,0
290 SYMBOL 79,0,0,127,99,99,99,127, >CM
0
300 SYMBOL 80,0,0,127,99,127,96,96, >CN
0
310 SYMBOL 81,0,0,127,99,99,107,127 >DD
,8
320 SYMBOL 82,0,0,127,99,126,99,99, >CY
0
330 SYMBOL 83,0,0,127,96,127,3,127, >BG
0
340 SYMBOL 84,0,0,126,24,24,24,24,0 >BB
350 SYMBOL 85,0,0,99,99,99,99,127,0 >BG
360 SYMBOL 86,0,0,99,99,99,54,28,0  >AT
370 SYMBOL 87,0,0,99,99,107,107,62, >CV
0
380 SYMBOL 88,0,0,99,99,28,99,99,0  >AG
390 SYMBOL 89,0,0,99,99,127,28,28,0 >BY
400 SYMBOL 90,0,0,127,3,28,96,127,0 >BL
```

```
410 SYMBOL 145,1,7,31,35,3,3,2,14   >ZK
420 SYMBOL 146,128,224,248,196,192, >LR
192,64,112
430 SYMBOL 147,192,32,16,15,25,63,2 >EZ
4,15
440 SYMBOL 148,3,4,8,240,152,252,24 >ET
,240
450 SYMBOL 149,27,15,158,255,29,16, >FF
16,24
460 SYMBOL 150,169,248,120,0,128,12 >HU
8,128,0
470 SYMBOL 151,1,0,0,7,6,7,6,115    >YK
480 SYMBOL 152,128,128,128,128,192, >MF
224,240,127
490 SYMBOL 153,63,254,134,132,4,8,0 >CU
,0
500 SYMBOL 154,184,168,168,248,116, >GM
34,1,1
510 SYMBOL 155,0,0,8,4,132,134,254, >CN
63
520 SYMBOL 156,1,1,34,116,248,168,1 >GR
68,184
530 SYMBOL 157,115,6,7,6,7,0,0,1    >YN
540 SYMBOL 158,127,240,224,192,128, >MJ
128,128,128
550 SYMBOL 159,12,8,8,253,159,30,15 >DZ
,27
560 SYMBOL 160,0,128,128,128,0,120, >HW
248,169
570 SYMBOL 161,15,24,63,25,15,16,32 >EA
,192
580 SYMBOL 162,240,24,252,152,240,8 >EU
,4,3
590 SYMBOL 163,14,2,3,3,35,31,7,1   >ZV
600 SYMBOL 164,112,64,192,192,196,2 >LR
48,224,128
610 SYMBOL 165,254,15,7,3,1,1,1,1   >ZM
620 SYMBOL 166,206,96,224,96,224,0, >FW
0,128
630 SYMBOL 167,0,1,1,1,0,30,31,149  >AP
640 SYMBOL 168,24,8,8,184,255,121,2 >GP
40,216
650 SYMBOL 169,29,21,21,31,46,68,12 >FE
8,128
660 SYMBOL 170,252,127,97,33,32,16, >DJ
0,0
670 SYMBOL 171,128,128,68,46,31,21, >FZ
21,29
680 SYMBOL 172,0,0,16,32,33,97,127, >DN
252
690 SYMBOL 173,149,31,30,0,1,1,1,0  >AT
700 SYMBOL 174,216,240,120,249,191, >JR
16,16,48
710 SYMBOL 175,1,1,1,1,3,7,15,254   >ZP
720 SYMBOL 176,128,0,0,224,96,224,9 >FY
6,206
730 SYMBOL 177,0,14,4,0,0,32,0,0    >YW
740 SYMBOL 178,0,0,0,4,4,4,127,126  >AB
750 SYMBOL 179,0,64,0,0,0,0,0,62    >YE
760 SYMBOL 180,0,63,127,127,119,127 >GT
,65,65
770 SYMBOL 181,0,0,0,0,0,0,62,0     >XK
780 SYMBOL 182,0,0,126,255,195,255, >FZ
195,0
790 SYMBOL 183,0,0,0,0,24,0,60,0    >YX
800 SYMBOL 184,62,62,62,62,34,34,62 >CB
,0
810 SYMBOL 185,0,0,0,0,0,0,0,20     >XC
820 SYMBOL 186,0,0,1,0,0,0,0,42     >XK
830 SYMBOL 187,40,0,0,0,0,0,0,0     >XJ
840 SYMBOL 188,0,40,0,0,0,0,0,0     >XL
850 SYMBOL 189,0,0,124,124,56,56,16 >DT
,16
860 SYMBOL 190,33,31,7,3,3,3,2,14   >ZV
870 SYMBOL 191,132,248,224,192,192, >LR
192,64,112
880 SYMBOL 192,1,7,31,35,3,14,0,0   >ZU
890 SYMBOL 193,192,32,16,15,19,63,2 >EP
4,15
900 SYMBOL 194,3,4,8,240,200,252,24 >EN
,240
910 SYMBOL 195,128,224,248,196,192, >HC
112,0,0
920 SYMBOL 196,56,8,8,15,25,63,24,1 >CY
5
930 SYMBOL 197,28,16,16,240,152,252 >HA
,24,240
940 SYMBOL 198,0,16,3,3,3,3,0,0     >XE
950 SYMBOL 199,0,0,252,132,132,252, >DY
0,0
960 SYMBOL 200,0,0,0,120,120,0,0,0  >ZX
970 SYMBOL 201,63,127,67,67,67,67,1 >EW
24,0
980 SYMBOL 202,0,0,60,60,60,60,0,16 >BB

990 SYMBOL 203,0,0,0,0,0,0,2,0      >WA
1000 SYMBOL 204,24,60,102,195,195,1 >JQ
02,60,24
1010 SYMBOL 205,252,240,224,192,192 >NA
,224,240,252
1020 SYMBOL 206,63,15,7,3,3,7,15,63 >BJ

1030 SYMBOL 217,0,1,2,5,10,21,42,85 >AA

1040 SYMBOL 218,0,0,128,64,160,80,1 >FL
68,84
1050 SYMBOL 219,42,21,10,5,2,1,0,0  >AA
1060 SYMBOL 220,170,84,168,80,160,6 >HR
4,128,0
1070 SYMBOL 221,0,0,8,16,47,15,15,9 >BH

1080 SYMBOL 222,0,0,16,8,244,240,24 >FR
0,144
1090 SYMBOL 223,15,7,4,43,17,8,0,0  >AY
1100 SYMBOL 224,240,224,32,212,136, >GU
16,0,0
1110 SYMBOL 225,195,36,60,90,255,66 >GH
,60,24
1120 SYMBOL 226,231,195,165,24,24,1 >LB
65,195,231
1130 SYMBOL 227,170,84,168,80,160,6 >HX
4,128,0
1140 SYMBOL 228,42,21,10,5,2,1,0,0  >AA
1150 SYMBOL 229,0,1,2,5,10,21,42,85 >AG

1160 SYMBOL 230,0,0,128,64,160,80,1 >FH
68,84
1170 SYMBOL 231,32,64,160,16,15,15, >EQ
15,9
1180 SYMBOL 232,4,2,5,8,240,240,240 >EG
,144
1190 SYMBOL 233,15,7,4,11,17,160,64 >DB
,32
1200 SYMBOL 234,240,224,32,208,136, >FT
5,2,4
1210 SYMBOL 235,0,7,9,17,41,69,67,1 >CF
27
1220 SYMBOL 236,0,224,144,136,148,1 >LZ
62,194,254
1230 SYMBOL 237,127,67,69,41,17,9,7 >DB
,0
1240 SYMBOL 238,254,194,162,148,136 >LD
,144,224,0
1250 SYMBOL 239,0,0,0,1,4,9,0,21    >YU
1260 SYMBOL 240,0,0,0,128,32,144,0, >DM
168
1270 SYMBOL 241,21,0,9,4,1,0,0,0    >YN
1280 SYMBOL 242,168,0,144,32,128,0, >DR
0,0
1290 SYMBOL 243,0,0,0,1,1,2,13,16   >ZV
1300 SYMBOL 244,0,0,128,64,64,32,88 >ER
,132
1310 SYMBOL 245,13,2,1,1,0,0,0,0    >YC
1320 SYMBOL 246,88,32,64,64,128,0,0 >CU
,0
1330 SYMBOL 247,0,3,7,12,24,24,24,0 >AG

1340 SYMBOL 248,0,192,224,48,48,48, >GC
96,192
1350 SYMBOL 249,1,1,1,1,0,1,1,0     >XF
1360 SYMBOL 251,128,128,128,128,0,1 >JJ
28,128,0
1370 SYMBOL 252,255,129,129,129,129 >NQ
,129,129,255
1380 SYMBOL 253,251,161,45,133,177, >MF
151,193,247
1390 SYMBOL 254,0,16,40,108,146,108 >GV
,40,16
1400 CLS                            >ZE
1410 MEMORY 36999                   >LQ
1420 LOAD"DATAS.BIN"                >PW
1430 RUN"ROBBY2"                    >LH
```

A SUIVRE

BOB MORANE HEROS DE TOUS LES DANGERS

'e celui ou celle qui n'a jamais entendu parler de Bob Morane ose ver le doigt ! J'attends quelques secondes mais je ne vois rien, stricte- nent rien, pas même l'ombre d'un demi-doigt... Ce qui, en somme, me paraît tout à fait normal étant donné la fantastique destinée de ce héros.

LE PASSE DE BOB MORANE

Cet aventurier de tous les temps a commencé ses prouesses il y a déjà 35 ans. A cette époque, il s'est avéré que des personnages comme Tarzan ou Buffalo Bill commençaient quelque peu à s'essouffler et à prendre la poussière. Il fallait donc trouver quelqu'un qui ait à peu près ce profil : cheveu en brosse, viril, visage carré, yeux clairs, sympathique, défenseur des vraies valeurs et toujours prêt à sauver les faibles et les opprimés... En somme, tout le portrait de Bob Morane !

C'est ainsi que naquit la première aventure se déroulant dans "La vallée infernale" ; par la suite, afin de prendre une dimension plus fantastique et plus science-fiction, toute une équipe est venue rejoindre Bob Morane : il s'agit de "la patrouille du temps"' dirigée par le colonnel Graigh.

A partir de ce moment, le héros de tous les dangers va vivre en moyenne 6 aventures par an et toujours avec l'aide de ses fidèles compagnons tels Bill Ballantine, Sophia Paramount, Tania Orloff et l'ignoble Ombre jaune sans qui l'énigme et le suspense ne pourraient exister...

Il faut aussi reconnaître que Bob Morane se serait jamais devenu ce qu'ii est sans l'aide de son père.



SCIENCE FICTION

CHEVALERIE

L'équipe Infogrames avec les responsables du projet Bob Morane.
1. Didier Chamfray, graphiste
2. Isabelle Martinez, secrétaire presse
3. Eric Mottet, responsable technique
4. Daniel Charpy, chef de produit Bob Morane Jungle
5. Philippe Aggripnidis, chef de produit marketing
6. Philippe Nottoli, chef de produit Bob Morane Chevalerie
7. Richard Bottet, chef de produit Bob Morane Espace
8. Véronique Genot, chef de produit marketing
9. Josyane Girard, graphiste Bob Morane Chevalerie
10. Dominique Giroud, graphiste Bob Morane Espace
11. Henri Vernes, auteur du héros Bob Morane
12. Sabine Robert, attachée presse Infogrames



jamais devenu ce qu'il est sans l'aide de son père.

LE PERE DE BOB MORANE

Bob Morane a vu le jour grâce à la plume bienveillante d'Henri VERNES, romancier né à Ath le 16 octobre 1918. Après avoir fait ses études à Mons, il a travaillé, pendant la guerre, pour un service de renseignements allié avant d'être correspondant tout d'abord pour une agence de presse américaine puis pour un grand journal du Nord de la France.
Seulement, étant donné la vie mouvementée de son fils spirituel, Henri Vernes finit par se consacrer entièrement à lui ce qui nous vaut malgré tout l'impressionnante production suivante : 152 volumes publiés successivement chez Pocket Marabout, aux éditions des Champs Elysées et dans la Bibliothèque verte, 38 albums de B.D. adaptés par Henri Vernes lui-même et une série de 26 films pour la télévision française. Prestigieux palmarès certes mais pas tout à fait complet pour l'époque où nous vivons ; il fallait donc que Bob Morane ajoute une corde à son arc.

BOB MORANE SUR MICRO

C'est aujourd'hui chose faite grâce à Infogrames qui nous présente non pas un logiciel mais toute une série de logiciels permettant de vivre les aventures de Bob Morane sur micro.

Pour lancer cette collection, Infogrames sort trois titres avec, en plus, un packaging et un concept à la fois nouveau et original. En effet, le but est de pouvoir vivre une aventure pleinément avec ou sans micro dans laquelle l'informatique est utilisée seulement comme un des éléments d'un environnement. C'est pourquoi vous retrouvez avec chaque logiciel un magazine comprenant un roman de Bob Morane, une B.D. (en couleur !), un guide et, pour terminer, un jeu de rôle vous permettant de vivre une aventure dont vous êtes le héros...
Infogrames a prévu deux titres en 88, un au mois de mai et l'autre en octobre, les environnements choisis étant le fond des Océans et l'Asie ; mais nous n'en sommes pas encore là... Voici pour l'instant deux des trois logiciels annoncés (Bob Morane Jungle devrait arriver sur vos écrans très rapidement...) :

Bob Morane Science Fiction :
Le magazine comprend les titres suivants : "Le satellite de l'Ombre Jaune", roman d'Henri Vernes est suivi de la B.D. "Tarhn le prince des étoiles" ; après un guide complet de l'Espace il ne vous reste plus qu'à vous distinguer dans "Le satellite maléfique".
Le logiciel en lui-même est un pur jeu d'arcade... Vous êtes sur la base où Bill est retenu prisonnier et vous devez le délivrer en détruisant tous les soldats-robots et monstres de tous ordres défendant la base. Le principe du jeu est en tous points semblable à Prohibition, avec un graphisme net et une action très rapide.

Bob Morane Chevalerie :
Cette fois après vous être mis en condition avec La prisonnière de l'Ombre Jaune et Les écluses du ciel vous êtes apte à affronter le donjon enchanté. Mais si par hasard vous avez à un quelconque instant un besoin de défoulement, il suffit de charger votre logiciel à l'écran car, cette fois encore, il s'agit d'un jeu d'arcade. Votre mission est d'importance car vous devez retrouver le "Saint-Suaire" gardé par les hommes de l'Ombre Jaune dans un château du Comté de Savoie.

Là encore, il faudra agir rapidement si vous ne voulez pas vous retrouver "mis en bulle" et ramené à votre point de départ. L'animation du logiciel est rapide mais cette fois le graphisme subit parfois dans les déplacements des déformations pas toujours agréables à l'œil...

L'AVENIR DE BOB MORANE

Il faut noter que Bob Morane a toujours eu un franc succès ; sa popularité a été remise en haut de l'affiche grâce à la chanson "L'aventurier" du groupe Indochine. Maintenant, il semble promis à un bel avenir dans le monde de la micro-informatique... avec malgré tout une petite réserve : Bob Morane étant un grand aventurier, ne mérite-t-il pas de faire vivre à l'utilisateur de micro une véritable aventure sur l'écran ? L'action, c'est bien mais peut-être pas toujours suffisant...

C.V.



ARC
CHAM
RASTAN
TAITO
COIN-OP
... le "Warrior King."
Le tout dernier succès de Taito.
Des pays produisant des hommes de légende, des tueurs de dragons qui vivent dans son ombre — des gardiens malfaisants dans la peur de son épée qui vomit du feu, de cette hache qu'il manie comme la foudre. Avec ce que l'on fait de mieux dans ce domaine, vous disposez de la simulation réelle du succès d'Arcade chez vous pour votre ordinateur personnel. Amusez-vous avec ces graphiques superbes et une action tout ce qu'il y a de plus réaliste lorsque RASTAN affronte une multitude de dangers — des sorciers magiques, lions cracheurs de feu, chauve-souris, serpents, squelettes et enfin les morts-vivants. Pourrez-vous tenir le coup?
RENEGADE
TAITO
COIN-OP
Dans le monde impitoyable de la milice de surveillance, pas moyen de se reposer où que ce soit, pas le temps de réfléchir — il faut se remuer — on peut toujours vivre un peu plus longtemps! Du métro aux ghettos du "milieu", vous ne cesserez de rencontrer les disciples du mal qui ont pour mission d'exterminer le seul et unique homme qui osera leur jeter le gant. "Renegade," l'adaptation à vous couper le souffle du succès d'arcade chez Taito maintenant chez vous pour votre ordinateur personnel. A conservé toutes les caractéristiques du jeu d'origine.
SOYEZ LE RENEGAT ... SOYEZ VIL ET MESQUIN!
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL. 93 42 7145



ADE
PIONS
PSYCHO SOLDIER
SNK
Encore plus de cette magie des arcades sous l'étiquette SNK. Soldat "Psycho" a toutes les chances d'arriver en haut lorsque sa soif d'action et d'aventure l'entraîne dans des mondes encore plus étranges.
VICTORY ROAD
SNK
Ayant survécu aux monstres vampiriques de la première étape, vous avancez maintenant sur la Route elle-même. C'est là que cela va commencer à se corser. Vous rencontrerez des vampires et des monstres à deux ou trois têtes – dont une des têtes se détachera et vous attaquera juste au moment où vous penserez avoir le dessus. Collectionnez les icônes pour monter la puissance de tir qui vous sera nécessaire pour combattre vos agresseurs.
Une jeu inhabituel et macabre bourré d'action et de sensations fortes avec ce quelque chose en plus d'indéfinissable qui vous fera en redemander.
...the name of the game
® Imagine is a registered trademark.

TURLOGH LE RODEUR





Aventure

Il y a bien longtemps que plus rien d'extraordinaire ne se passe dans le fabuleux royaume de Thoz... Bien entendu, cette pensée m'a à peine effleuré que je vois des messagers se pointer à l'horizon. Une fois qu'ils sont à ma hauteur ils m'enjoignent de les accompagner immédiatement à la forteresse de Brain Tain (Notez bien que ceci n'est pas une cordiale invitation, mais un ordre !). Tiens, tiens ! Mon vieil ami Ydahaut ar Dinlach aurait-il à nouveau besoin de moi ?...

En effet, la dernière fois qu'il avait fait appel à mes services, cela s'était soldé par une aventure tout à fait fantastique où il m'avait fallu retirer une sphère magique des griffes du Nécromant Skroflu. Ydahaut tenait beaucoup à cette sphère car, comme vous ne le savez pas encore, le royaume de Thoz a des frontières très grandes et éloignées ; avec cette sphère, il est possible de voir l'endroit exact de la frontière qui est menacé et l'on peut ainsi envoyer en toute certitude une armée pour sauvegarder la paix du royaume...

Pénétrant dans la salle où se trouve mon "vieil" ami, celui-ci m'accueille de sa voix forte et me salue bien bas : "Bienvenue à toi, Turlogh, baron de Penroth ; une fois de plus tout notre espoir repose entièrement sur toi... Je t'explique le problème : la sphère nous montre la citadelle de Much'Quaryat dans un bien triste état alors

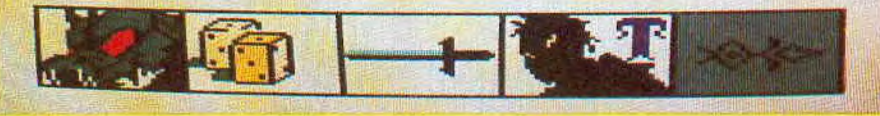


de la porte des clartés. La ou les personnes qui ont osé commettre un tel méfait veulent très certainement s'emparer des Kula Kangrith (ou tables sacrées) afin de pouvoir commander aux forces obscures...

Tu comprends aisément qu'il faut que tu interviennes immédiatement !"...

C'est pourquoi je reprends sans plus attendre ma monture et pars au galop vers la





citadelle... Malgré tout, je fais un détour chez Achnéa, visite intéressée je le reconnais car cela me permet de me procurer un anneau de lune qui me sera très utile... Lorsque j'atteinds enfin la citadelle, des nains campent devant l'entrée ; ils ont beau être trois je pense que je peux les avoir par surprise et je m'approche d'eux (tout en restant à une distance raisonnable...). Des combats violents (dont je vous épargnerai le récit) ont alors lieu et une fois que ce petit détail est réglé je peux pénétrer dans la citadelle et avoir ma première rencontre avec la maîtresse des lieux... (Pour la suite, je vous passe la main et vous nomme maître du jeu)●

Le soleil disparaissait a l'horizon
quand il se presenta chez Achnea.

Notre avis :

Turlogh le rôdeur est original sur un point : ce logiciel est livré avec une B.D. interactive ce qui constitue une première. Quant au logiciel en lui-même, il est composé de plusieurs fenêtres graphiques et de texte qui évoluent en même temps que l'histoire : c'est propre et bien dessiné mais ce n'est pas pour les actifs.

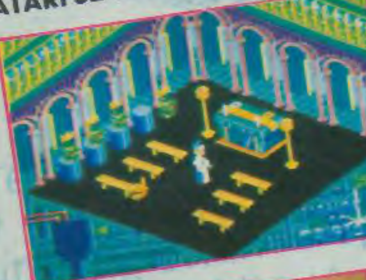
CRAFTON ET XUNK SONT DE RETOUR DANS L'ANGE DE CRISTAL !

REMI HERBULOT

MICHEL RHO



AMSTRAD CPC
ATARI 520 et 1040 ST









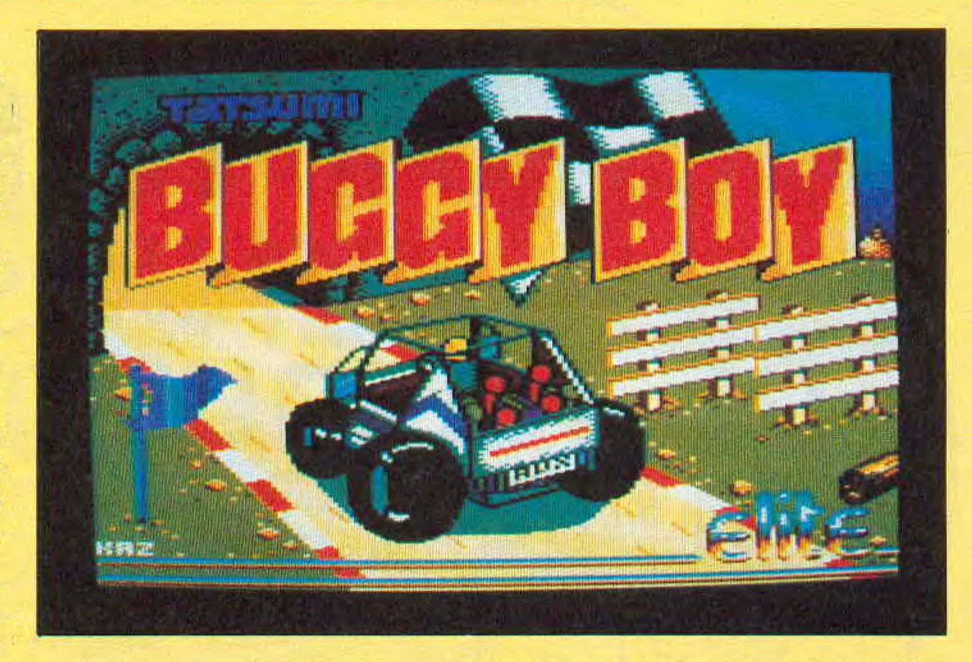


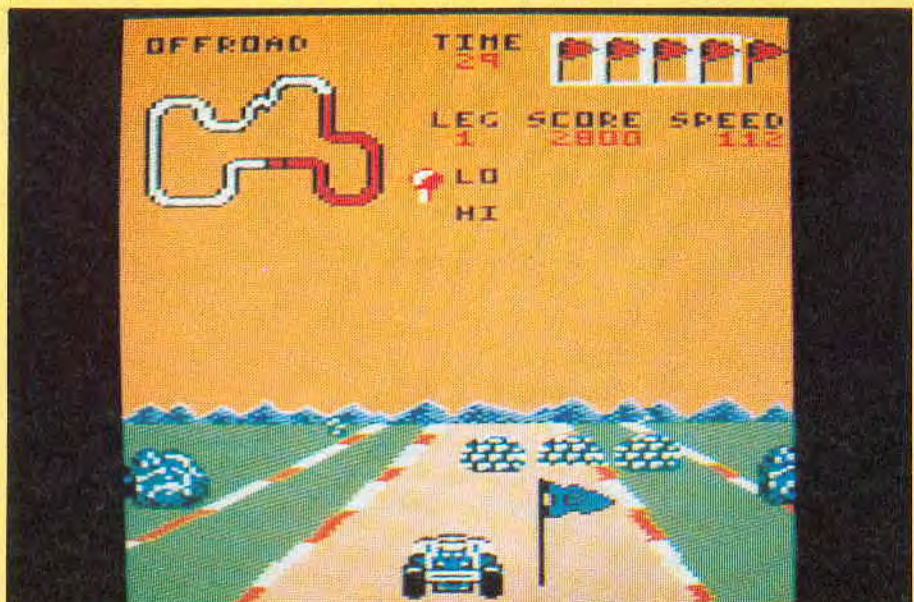
EDITEUR NUMERO 1 DU LOGICIEL D'AUTEUR

1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50

BUGGY BOY Arcade

Attention ! Mesdames et Messieurs, dans un instant, ça va commencer ! Installez-vous confortablement dans votre meilleur fauteuil et préparez-vous à vivre en direct l'aventure inédite et exclusive d'Olivetti dans : "Olivetti, le roi du buggy !".
Tout a commencé un beau matin par temps clair (je tiens à préciser que le temps était clair parce que pour ce qui est d'Olivetti...). Or donc, notre "héros" se présente sur la ligne de départ du premier des cinq circuits qu'il va devoir parcourir. Les mains crispées sur le volant, il attend la fin du compte à rebours pour démarrer "full pot" en faisant crisser les pneus ; il faut que je vous précise qu'Olivetti est un jeune conducteur impétueux qui ne connaît pas les vitesses intermédiaires (à la limite, un interrupteur ON/OFF lui suffirait !).
Il n'a pas parcouru 100 m qu'un premier obstacle se présente devant ses yeux que rien ne peut impressionner : il s'agit d'un énorme rocher en plein milieu de la piste... Le conducteur donne alors un vigoureux coup de volant à gauche et... il passe ! Pfui... Juste le temps de souffler, de s'essuyer le front où commencent déjà à perler des grosses gouttes (de sueur dues à l'effort pas de peur ! Il ne faut pas confondre !). Son écart l'a fait sortir de la piste ; aussi, il rectifie immédiatement la direction. Ouf ! Il était temps car il se précipite sur un pont et il était moins une, il avait droit à un bain gratuit...
Après 65 s de course infernale sur les 70 accordées, Olivetti passe la limite de la fin de la première étape et enchaîne tout de suite sur la seconde où il rencontre à nouveau des rochers mais aussi des arbres, des barrières ou des murs en briques. On croirait voir un slalom perpétuel (à part que dans ce slalom spécial, il ne passe pas entre les drapeaux mais il les "ramasse" au passage...). De plus il découvre que le fait de passer sur les souches à grande vitesse lui permet de s'envoler et de passer ainsi au-dessus des obstacles les plus importants...

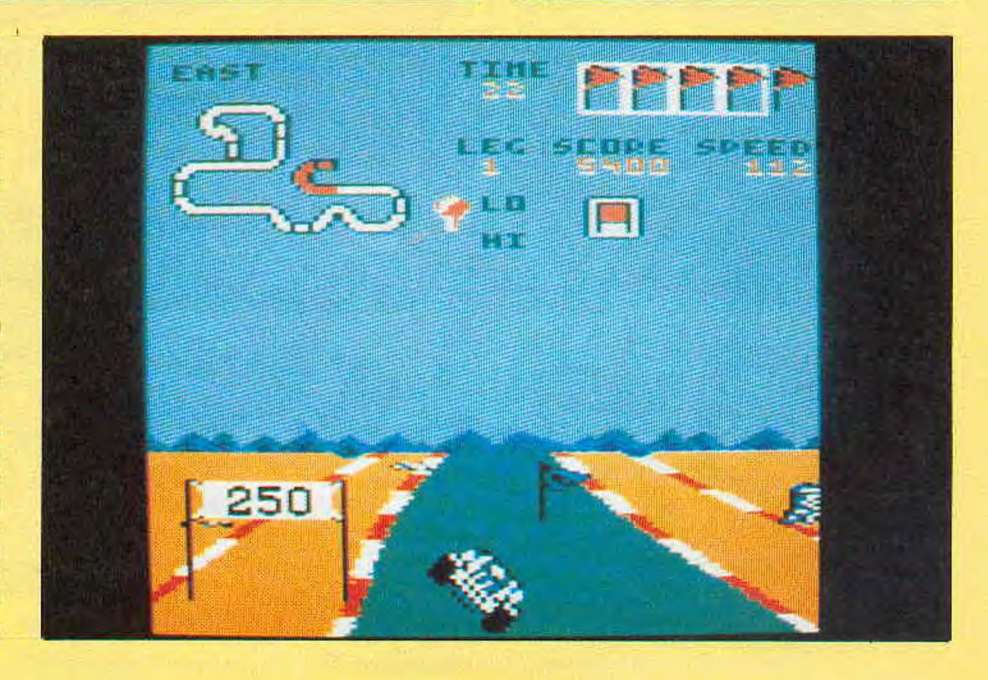




Je tiens aussi à signaler qu'Olivetti mérite complètement son titre de roi du buggy à partir du moment où, passant sur un petit rocher, il se retrouve sur deux roues et c'est dans cette position peu confortable (mais nettement moins encombrante !) qu'il passe entre deux-rochers...
Malgré tout, n'allez pas en déduire qu'il est un "Superman" car, par discrétion, je ne vous ai pas raconté toutes les fois où, ne pouvant éviter l'obstacle, sa course s'est momentanément terminée par un tonneau ! (Surtout, gardez cela pour vous car s'il apprenait que j'effrite son image de marque, il n'hésiterait pas à se venger...) !

Notre avis :

Cette adaptation de jeu de café est très honorable : graphisme agréable, bonnes couleurs et vitesse acceptable... Bon défoulement à prévoir dans votre logithèque.





PLAN DE MASQU

Vieille cour
Imprimerie
Ambassade
Place Santa-Maria
Arcanne grise
Rio di Palazzo

Place de Vinci
Rue de Vinci
Zone diplomatique
Place dei Léoni
Pont Zulian

Herboristerie
Palais Réal
Palais Patriarcal

Rue du Grief

Morgue
Place Saint-Marc
Basilique

Grand Tribunal
Place des Tristes
Musée Royal
Pont des Soupirs

Piazetta

Ruelle des Camélias
Palais de Nayarith
Jardins E.-Reali
Palais des Doges

Pont Selpolcro

Rue Gustinian
Rue Schiavoni
Place du Palais

Utilisez à fond toutes les possibilités de votre AMSTRAD

Tout pour programmer votre AMSTRAD

Véritables passionnés de l'AMSTRAD, les auteurs de cet ouvrage ont passé des milliers d'heures à concevoir, rédiger et tester des dizaines de programmes.

- **Des programmes opérationnels à 100 %.** De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande de synthétiseur de sons, vous développez des applications captivantes.
- **Un choix très étendu de langages de programmation.** Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Foth, le Modula...
- **Des trucs et des conseils pratiques.** Vous découvrez également de nombreuses astuces : comment transférer du CPC 464 au 664, ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire...
- **Vous élargissez le champ d'action de votre AMSTRAD.** Avec la mise en pratique des programmes et des "recettes", vous découvrez de nouvelles et passionnantes utilisations de votre ordinateur.

Le complément indispensable de votre AMSTRAD

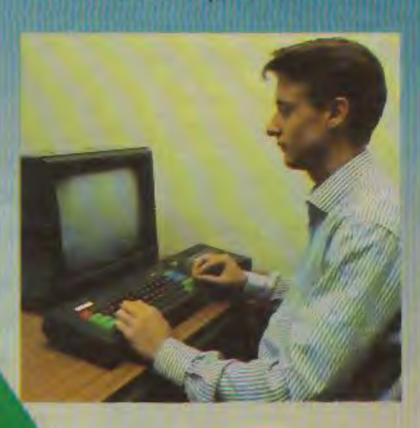
Présentation : classeur à feuillets mobiles 956 pages grand format (21 × 29,7 cm). 450 F TTC port compris plus votre cadeau gratuit.

Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.

Voici enfin l'ouvrage que vous attendiez pour tirer le meilleur parti de votre micro-ordinateur : "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".

Il traite en profondeur des techniques de programmation, ainsi que de la structure interne et des extensions de votre ordinateur.

De plus, cet ouvrage restera en permanence à la pointe de la technique, grâce à un service de compléments et de mises à jour exclusifs.



Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

NOUVEAU

Cet ouvrage répond "par le menu" à toutes les questions que vous vous posez sur le fonctionnement de votre AMSTRAD. Il vous indique comment faire pour augmenter considérablement ses performances.

- **Votre matériel n'a plus de secrets pour vous.** Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension... Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas vous montrent en détail le rôle de chaque composant.
- **Vous mettez en place vous-même des extensions.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindres frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

Votre ouvrage est toujours d'actualité !

Cet ouvrage, unique par sa conception, vous fait bénéficier d'un atout considérable : il évolue à la même vitesse que les techniques et le matériel que vous utilisez. En principe tous les deux mois, des mises à jour et compléments vous seront envoyés (150 pages environ, 215 F, service annulable sur simple demande). Vous disposez ainsi régulièrement de nouveaux programmes et d'une information parfaitement à jour sur les nouveaux matériels et logiciels.

Découvrez vite cet ouvrage unique

Pour passer le plus vite possible à la pratique sur votre AMSTRAD, réservez dès aujourd'hui votre exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD". Remplissez et renvoyez sans plus attendre le Bon de commande ci-dessous, accompagné de votre règlement.

COMMENT EXPLOITER TOUTES LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES PERFORMANCES DE VOTRE AMSTRAD CPC 464 / 664 / 6128

VOTRE CADEAU GRATUIT : UNE POCHETTE DE SERVIETTES NETTOYANTES SPÉCIALES AMSTRAD

Editions Weka - 12, cour St Eloi 75012 Paris

956 PAGES !

Editions WEKA 12, Cour St-Eloi, 75012 PARIS Tél. : (1) 43.07.60.50. SARL au capital de 2 400 000 F - RC Paris B-316 224 617

Ma garantie : si par extraordinaire cet ouvrage ne me satisfaisait pas totalement, je n'aurais qu'à vous le renvoyer sous 15 jours pour être remboursé immédiatement et intégralement.

BON DE COMMANDE **A renvoyer, avec votre règlement,**

sous enveloppe non affranchie, à : Editions WEKA, Libre Réponse 2581-75, 75581 Paris Cedex 12

☐ **OUI**, envoyez-moi aujourd'hui même .... exemplaire(s) de **"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad"** Réf. 9400, 1 volume 21 × 29,7 cm, 956 pages au prix de **450 F TTC** port compris.

Ci-joint mon règlement de .... F par
☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. 3 volets à l'ordre des Editions WEKA.

J'ai bien noté que cet ouvrage à feuillets mobiles sera actualisé et enrichi en principe tous les deux mois par des compléments et mises à jour de 150 pages au prix franco de 215 F TTC, port compris. Je pourrais bien sûr interrompre ce service à tout moment par simple demande.
☐ Envoi par avion 110 F par ouvrage.

Nom ______________________
Prénom ______________________
Adresse ______________________
Code postal __________ **Ville** __________
Date __________ **Signature**

AMS 850106

1988

JANVIER
JAN./JAN./GEN./ENE.

7 h 46 à 16 h 02

1	V	**JOUR de l'AN**	52
2	S	S. Basile	
3	D	**Epiphanie**	
4	L	S. Odilon	⊛ 1
5	M	S. Edouard	
6	M	S. Mélaine	
7	J	S. Raymond	
8	V	S. Lucien	
9	S	Se Alix	
10	D	S. Guillaume	
11	L	S. Paulin	2
12	M	Se Tatiana	☾
13	M	Se Yvette	
14	J	Se Nina	
15	V	S. Remi	
16	S	S. Marcel	
17	D	Se Roseline	
18	L	Se Prisca	3
19	M	S. Marius	●
20	M	S. Sébastien	
21	J	Se Agnès	
22	V	S. Vincent	
23	S	S. Barnard	
24	D	S. Fr. de Sales	
25	L	Conv. S. Paul	☽ 4
26	M	Se Paule	
27	M	Se Angèle	
28	J	S. Th. d'Aquin	
29	V	S. Gildas	
30	S	Se Martine	
31	D	Se Marcelle	

FÉVRIER
FEB./FEB./FEB./FEB.

7 h 23 à 16 h 45

1	L	Se Ella	5
2	M	Présentation	⊛
3	M	S. Blaise	
4	J	Se Véronique	
5	V	Se Agathe	
6	S	S. Gaston	
7	D	Se Eugénie	
8	L	Se Jacqueline	6
9	M	Se Apolline	
10	M	S. Arnaud	☾
11	J	N.D. Lourdes	
12	V	S. Félix	
13	S	Se Béatrice	
14	D	S. Valentin	
15	L	S. Claude	7
16	M	Mardi-Gras	
17	M	Cendres	●
18	J	Se Bernadette	
19	V	S. Gabin	
20	S	Se Aimée	
21	D	**Carême**	
22	L	Se Isabelle	8
23	M	S. Lazare	
24	M	S. Modeste	☽
25	J	S. Roméo	
26	V	S. Nestor	
27	S	Se Honorine	
28	D	S. Romain	
29	L	S. Auguste	9

MARS
MAR./MÄR./MAR./MAR.

6 h 34 à 17 h 33

1	M	S. Aubin	
2	M	S. Charles le B.	
3	J	S. Guénolé	⊛
4	V	S. Casimir	
5	S	S. Olive	
6	D	Se Colette	
7	L	Se Félicité	10
8	M	S. Jean de D.	
9	M	Se Françoise	
10	J	S. Vivien	
11	V	Se Rosine	☾
12	S	Se Justine	
13	D	S. Rodrigue	
14	L	Se Mathilde	11
15	M	Se Louise de M.	
16	M	Se Bénédicte	
17	J	S. Patrice	
18	V	S. Cyrille	●
19	S	S. Joseph	
20	D	S. Herbert	
21	L	Se Clémence	12
22	M	Se Léa	
23	M	S. Victorien	
24	J	Se Cath. de Su.	
25	V	Annonciation	☽
26	S	Se Larissa	
27	D	**Rameaux**	
28	L	S. Gontran	13
29	M	Se Gwladys	
30	M	S. Amédée	
31	J	S. Benjamin	

AVRIL
APR./APR./APR./ABR.

5 h 30 à 18 h 20

1	V	S. Hugues	
2	S	Se Sandrine	⊛
3	D	**Pâques**	
4	L	**L. de Pâques**	14
5	M	Se Irène	
6	M	S. Marcellin	
7	J	S. J.B. de la S.	
8	V	Se Julie	
9	S	S. Gautier	☾
10	D	S. Fulbert	
11	L	S. Stanislas	15
12	M	S. Jules	
13	M	Se Ida	
14	J	S. Maxime	
15	V	S. Paterne	
16	S	S. Benoît J.	●
17	D	S. Anicet	
18	L	S. Parfait	16
19	M	Se Emma	
20	M	Se Odette	
21	J	S. Anselme	
22	V	S. Alexandre	
23	S	S. Georges	☽
24	D	Jour du Souv.	
25	L	S. Marc	17
26	M	Se Alida	
27	M	Se Zita	
28	J	Se Valérie	
29	V	Se Catherine	
30	S	S. Robert	

MAI
MAY/MAI/MAG./MAJO

4 h 32 à 19 h 05

1	D	**FÊTE du TR.**	⊛
2	L	S. Boris	18
3	M	SS. Phil., Jacq.	
4	M	S. Sylvain	
5	J	Se Judith	
6	V	Se Prudence	
7	S	Se Gisèle	
8	D	**VICT. 45/F.J.-d'A.**	
9	L	S. Pacôme	☾
10	M	Se Solange	19
11	M	Se Estelle	
12	J	**ASCENSION**	
13	V	Se Rolande	
14	S	S. Matthias	
15	D	Se Denise	●
16	L	S. Honoré	20
17	M	S. Pascal	
18	M	S. Eric	
19	J	S. Yves	
20	V	S. Bernardin	
21	S	S. Constantin	
22	D	**PENTECÔTE**	
23	L	**L. de PENT.**	☽
24	M	S. Donatien	21
25	M	Se Sophie	
26	J	S. Bérenger	
27	V	S. Augustin	
28	S	S. Germain	
29	D	**Fête des Mères**	
30	L	S. Ferdinand	22
31	M	Visitation	⊛

JUIN
JUN./JUN./GIU./JUN.

3 h 53 à 19 h 44

1	M	S. Justin	
2	J	Se Blandine	
3	V	S. Kévin	
4	S	Se Clotilde	
5	D	**Fête Dieu**	
6	L	S. Norbert	23
7	M	S. Gilbert	☾
8	M	S. Médard	
9	J	Se Diane	
10	V	S. Landry	
11	S	S. Barnabé	
12	D	S. Guy	
13	L	S. Antoine d. P.	24
14	M	S. Elisée	●
15	M	Se Germaine	
16	J	S. J.F. Régis	
17	V	S. Hervé	
18	S	S. Léonce	
19	D	S. Romuald	
20	L	S. Silvère	25
21	M	S. Rodolphe	
22	M	S. Alban	☽
23	J	Se Audrey	
24	V	S. Jean-Bapt.	
25	S	S. Prosper	
26	D	S. Anthelme	
27	L	S. Fernand	26
28	M	S. Irénée	
29	M	SS. Pierre, Paul	⊛
30	J	S. Martial	



JUILLET JUL./JUL./LUG./JUL. 3 h 53 à 19 h 56				AOÛT AUG./AUG./AGO./AGO. 4 h 26 à 19 h 27				SEPTEMBRE SEP./SEP./SET./SEP. 5 h 09 à 18 h 31			
1	V	S. Thierry		1	L	S. Alphonse	31	1	J	S. Gilles	
2	S	S. Martinien		2	M	S. Julien-Ey.		2	V	Se Ingrid	
3	D	S. Thomas		3	M	Se Lydie		3	S	S. Grégoire	☾
4	L	S. Florent	27	4	J	S. J.M. Vian.	☾	4	D	Se Rosalie	
5	M	S. Antoine		5	V	S. Abel		5	L	Se Raïssa	36
6	M	Se Mariette	☾	6	S	Transfiguration		6	M	S. Bertrand	
7	J	S. Raoul		7	D	S. Gaétan		7	M	Se Reine	
8	V	S. Thibaut		8	L	S. Dominique	32	8	J	Nativ. N.D.	
9	S	Se Amandine		9	M	S. Amour		9	V	S. Alain	
10	D	S. Ulrich		10	M	S. Laurent		10	S	Se Inès	
11	L	S. Benoît	28	11	J	Se Claire		11	D	S. Adelphe	●
12	M	S. Olivier		12	V	Se Clarisse	●	12	L	S. Apollinaire	37
13	M	SS. Henri, Joël	●	13	S	S. Hippolyte		13	M	S. Aimé	
14	J	**F. NATIONALE**		14	D	S. Evrard		14	M	La Se Croix	
15	V	S. Donald		15	L	**ASSOMPTION**	33	15	J	S. Roland	
16	S	N.D. Mt.-Carmel		16	M	S. Armel		16	V	Se Edith	
17	D	Se Charlotte		17	M	S. Hyacinthe		17	S	S. Renaud	
18	L	S. Frédéric	29	18	J	Se Hélène		18	D	Se Nadège	
19	M	S. Arsène		19	V	S. Jean Eud.		19	L	Se Emilie	☽
20	M	Se Marina		20	S	S. Bernard	☽	20	M	S. Davy	38
21	J	S. Victor		21	D	S. Christophe		21	M	S. Matthieu	
22	V	Se Marie-M.	☽	22	L	S. Fabrice	34	22	J	S. Maurice	
23	S	Se Brigitte		23	M	Se Rose de L.		23	V	S. Constant	
24	D	Se Christine		24	M	S. Barthélemy		24	S	Se Thècle	
25	L	S. Jacques	30	25	J	S. Louis		25	D	S. Hermann	○
26	M	SS. Anne, Joa.		26	V	Se Natacha		26	L	S. Côme	39
27	M	Se Nathalie		27	S	Se Monique	○	27	M	S. Vinc. de P.	
28	J	S. Samson		28	D	S. Augustin		28	M	S. Venceslas	
29	V	Se Marthe	○	29	L	Se Sabine	35	29	J	S. Michel	
30	S	Se Juliette		30	M	S. Fiacre		30	V	S. Jérôme	
31	D	S. Ignace de L.		31	M	S. Aristide					

OCTOBRE OCT./OKT./OTT./OCT. 5 h 52 à 17 h 28				NOVEMBRE NOV./NOV./NOV./NOV. 6 h 39 à 16 h 29				DÉCEMBRE DEC./DEZ./DIC./DIC. 7 h 24 à 15 h 55			
1	S	Se Th. de l'E.J.		1	M	**TOUSSAINT**	☾	1	J	Se Florence	☾
2	D	S. Léger	☾	2	M	Défunts		2	V	Se Viviane	
3	L	S. Gérard	40	3	J	S. Hubert		3	S	S. Xavier	
4	M	S. Fr. d'Assise		4	V	S. Charles		4	D	Se Barbara	
5	M	Se Fleur		5	S	Se Sylvie		5	L	S. Gérald	49
6	J	S. Bruno		6	D	Se Bertille		6	M	S. Nicolas	
7	V	S. Serge		7	L	Se Carine	45	7	M	S. Ambroise	
8	S	Se Pélagie		8	M	S. Geoffroy		8	J	Imm. Concept.	
9	D	S. Denis		9	M	S. Théodore	●	9	V	S. P. Fourier	●
10	L	S. Ghislain	●	10	J	S. Léon		10	S	S. Romaric	
11	M	S. Firmin	41	11	V	**ARMIST. 1918**		11	D	S. Daniel	
12	M	S. Wilfried		12	S	S. Christian		12	L	Se Jeanne F.C.	50
13	J	S. Géraud		13	D	S. Brice		13	M	Se Lucie	
14	V	S. Juste		14	L	S. Sidoine	46	14	M	Se Odile	
15	S	Se Th. d'Avila		15	M	S. Albert		15	J	Se Ninon	
16	D	Se Edwige		16	M	Se Marguerite	☽	16	V	Se Alice	☽
17	L	S. Baudouin	42	17	J	Se Elisabeth		17	S	S. Gaël	
18	M	S. Luc	☽	18	V	Se Aude		18	D	S. Gatien	
19	M	S. René		19	S	S. Tanguy		19	L	S. Urbain	51
20	J	Se Adeline		20	D	S. Edmond		20	M	S. Abraham	
21	V	Se Céline		21	L	Prés. de Marie	47	21	M	S. Pierre C.	
22	S	Se Elodie		22	M	Se Cécile		22	J	Se Fr. Xavière	
23	D	S. Jean de C.		23	M	S. Clément	○	23	V	S. Armand	○
24	L	S. Florentin	43	24	J	Se Flora		24	S	Se Adèle	
25	M	S. Crépin	○	25	V	Se Cather. L.		25	D	**NOËL**	
26	M	S. Dimitri		26	S	Se Delphine		26	L	S. Etienne	52
27	J	Se Emeline		27	D	**Avent**		27	M	S. Jean	
28	V	SS. Sim., Jude		28	L	S. Jacq. d.l.M.	48	28	M	SS. Innocents	
29	S	S. Narcisse		29	M	S. Saturnin		29	J	S. David	
30	D	S. Bienvenue		30	M	S. André		30	V	S. Roger	
31	L	S. Quentin	44					31	S	S. Sylvestre	☾

IZNOGOUD

Arcade/Aventure

Le jour se lève tout doucement sur Bagdad la magnifique et, comme d'habitude, tout est calme dans la ville avec ses passants, ses marchands, ses truands... et son palais où se trouve le bon calife Haroun El Poussah prenant son repos quotidien (qui dure de 8 h à 21 h sans interruption !)...
Soudain, un horrible cri retentit dans tout le palais : "Je veux être calife à la place du calife !..." Qui a osé ? Serait-ce ce petit homme en turban vert, à la barbe et au nez pointus ? Mais je vous reconnais, vous ! Vous êtes le grand vizir (1,50 m en babouches) qui passe son temps à vouloir être ce que vous savez à la place de qui vous savez... Mais il faut que je vous dise un secret : quoi qu'il entreprenne pour mener à terme son ignoble projet, ce "bon" Iznogoud échoue à chaque fois (j'ai toujours dit que sa bonté le perdrait...). Et pourtant, il n'est pas tout seul ! Il a toujours près de lui son fidèle serviteur, Dilat Larath qui n'est pas très joyeux comme son nom ne l'indique pas.



Mais aujourd'hui Iznogoud a pris une grande décision : désormais, ce sera vaincre ou mourir ! (Il suffira de demander à l'un des deux bourreaux de lui faire une petite tête). Enfin, nous n'en sommes pas là et pour l'heure Iznogoud commence à déambuler dans le palais afin (je vous le rappelle à tout hasard car vous n'êtes pas censé tout savoir...) de trouver l'idée qui lui permettra de devenir ce que vous savez à la place de qui vous savez...
Pour parvenir à ses fins, Iznogoud est capable de tout : il peut menacer (il a les moyens de vous faire parler), il peut se mettre en colère (ce qu'il fait très bien tant il a d'entraînement) mais ce qui est le plus "répugnant", il peut s'abaisser (je sais, il ne le fait pas de très haut) à amadouer n'importe qui, la servante, un garde, un mendiant !... Et tout cela dans quel but ? Simplement pour devenir calife à la place du calife ! (Il faudra que je vous le dise combien de fois ?).
Le petit problème, c'est qu'il n'existe qu'une solution valable pour réussir à devenir... (enfin, vous avez compris...) et Iznogoud va devoir ramasser et utiliser un très grand nombre d'objets le faisant passer de l'espoir le plus grand au plus profond désespoir avant de trouver le bon moyen (Et encore, le trouvera-t-il vraiment ?)...



Notre avis :

Et un héros de B.D. à l'écran, un ! Cette aventure entièrement graphique présente une fenêtre d'action sur fond de palais. Les couleurs sont bien choisies mais, par contre, le graphisme des personnages est quelque peu tassé. A noter que vous trouverez avec ce logiciel une B.D. de Tabary : l'anniversaire d'Iznogoud.

BRAVESTARR



Arcade

Lorsque vous pénétrez dans les rues de Fort Kerium, le moins que l'on puisse dire c'est que vous ne ressentez vraiment pas un vent de bienvenue !... Il faut reconnaître que, dans ce genre d'endroit, un marshall n'est jamais souhaité mais quand en plus, il s'agit du marshall Bravestarr, il faut bien comprendre que les crapules de ces lieux ne vont pas sauter de joie.
Résumons les faits qui vous ont décidé à vous rendre dans cette ville : Fort Kerium se trouve sur la planète New Texas et cette ville possède bien évidemment le Kerium qui est la substance permettant de commander le cœur de la force interstellaire. Comme à chaque fois que le pouvoir et la patience sont en jeu, la corruption et la terreur n'ont pas tardé à règner sur le New Texas. L'homme qui est à l'origine de cet état de fait s'appelle Tex Hex mais il faut savoir qu'il est sous la domination de l'esprit Stampede, esprit qui remonte au début des temps...



Afin de parvenir à ses fins, Stampede a capturé Sharren, vieil indien qui vous a élevé et qui possède une formule magique qui ferait bien l'affaire de ce crapuleux Stampede... Voilà donc la raison exacte de votre présence en ces lieux et vous savez très bien qu'il ne faut pas compter sur la coopération spontanée des témoins ! Aussi, il va falloir ramasser tous les objets que vous trouverez afin de les échanger et de pouvoir ainsi soudoyer les personnes qui fréquentent les bars louches du coin.

Notre avis :

GO ! continue ses bonnes prestations avec un jeu d'arcade au graphisme correct accompagné d'une bonne animation et d'un scrolling suffisamment coulé pour que vous vous procuriez ce logiciel.



(Pas très moral, tout cela !).
Mais il faut bien vous dire que Tex Hex et Stampede ne vont pas vous laisser faire votre petite cuisine tranquillement ! C'est pourquoi ils vous envoient en masse toutes sortes de compagnons à leur solde et particulièrement maléfiques... Aussi, je vous donne un bon conseil : surtout ne lâchez pas votre blaster !...

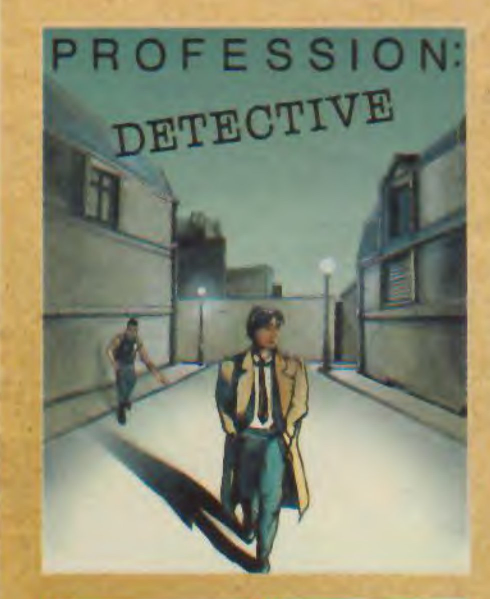


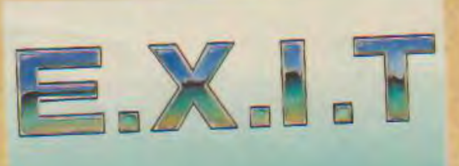


QUE
dí Palazzo
Loge Hermes
Irish Pub
nt Zulian
Place Giacomo
Armurerie
Rue Giacomo
Place Solastiquo
Ruelle des Gris
des Soupirs
Salle des Perdus
Cour de la Geôle
Cachots
Administration
Pont
lpolcro
Quais
Place de la Fin
MASQUE
Par Damien MARECHAL
et Andréa GUERAUD
– 3 questions importantes :
"As-tu un flingue ?"
"As-tu une seringue" ?
"As-tu du serum" ?
– ANDREA fourni des munitions à gogo à toute heure.
("As-tu des minitions ?")
– on récupère de la crédibilité en soudoyant
– on récupère de l'énergie en "nageant"
– avec le sérum et la seringue, n'hésitez pas à changer de masque plusieurs fois : vous saurez où est le temoin
– trouvez l'assasin et tuez-le
– vous aurez alors un beau diplôme de vengeur.


LA CHOSE DE GROTEMBURG
LE MAITRE DES AMES
HURLEMENTS
UR SUR AMITYVILLE
UBI Soft
NEWS
NEW... NEW...
UBI SOFT prépare la sortie du deuxième titre de la série "Un logiciel dont vous êtes le héros"... le SEIGNEUR DE GUERRE ! Que les passionnés de Moyen-Age fantastique se réjouissent... Le Seigneur de Guerre, c'est 800 K.O. d'aventures, deux disques et de nombreux graphismes et il sera disponible pour Amstrad, ST, PC, CBM, Apple et PCW...
A NE PAS MANQUER !
L'album UBI... Une super-compilation avec cinq super productions UBI SOFT : Zombi, Asphalt, Inertie, Manhattan 95 Light (Amstar d'Or 1987) et Mange-Cailloux ! Pour 189 F en cassette Amstrad et 229 F en Disque Amstrad.
Vous êtes des PASSIONNES de la PROGRAMMATION
vous avez beaucoup de temps libre et vous souhaitez le consacrer à l'élaboration de softs... Vous connaissez le langage C, le Turbo Pascal ou l'Assembleur... Appelez UBI SOFT et mettez votre talent au service de la création.
Vous êtes MUSICIENS, vous êtes GRAPHISTES et vous pouvez égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Masque, Ironlord ou... Defender of the Crown. Venez nous présenter vos créations. Tous vos projets seront étudiés avec soin...
UBI SOFT et toute son Equipe de programmeurs vous souhaitent à toutes et à tous une BONNE et HEUREUSE ANNEE !
fnac
Disponibles dans les
points de vente et da
dès la sortie des pro



















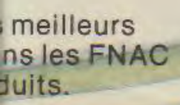












s meilleurs
ns les FNAC
duits.



CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Ce mois-ci j'ai un peu honte de mon sujet car il ne s'adresse qu'à ceux d'entre vous qui ont la chance de disposer d'une imprimante. Si ce n'est pas encore votre cas cela ne saurait pas tarder, les prix baissent... Vous savez déjà lister un programme par LIST #8, mais c'est peu de chose face à tout ce que vous pouvez faire avec cette petite merveille. Je sais que vous vous en doutiez, mais vous avez certainement été découragé le jour où vous avez essayé de vous plonger dans la notice. Hein que c'est vrai ? Vous avouez et vous êtes excusé, car il faut bien constater que les manuels d'imprimantes s'adressent presque toujours à des gens déjà initiés à certaines choses. Du "chinois" ! Et c'est pire encore quand ce chinois est écrit en anglais...
Mon but est de vous apprendre à comprendre enfin ce manuel, et ce par mes habituels petits exemples vite tapés. Tout va devenir limpide dès que je vous aurai expliqué comment fonctionne (sommairement) une imprimante. Sans ces indispensables notions de base vous seriez vite "perdus", et je ne le veux pas.

LE PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT D'UNE IMPRIMANTE

C'est en fait un petit micro-ordinateur, mais qui reçoit ses ordres par son câble au lieu d'un clavier et affiche sur papier au d'un écran vidéo. Comme votre CPC il a son langage, qui s'appelle "CODE EPSON", et une mémoire vive RAM mais de quelques kilo-octets seulement.
Lorsque vous pressez la touche A de votre CPC, le clavier n'envoie pas "A" mais le nombre 65 qui est le code ASCII du A majuscule. Le CPC a en mémoire la façon de "dessiner" ce caractère à l'écran, et de plusieurs manières selon que vous êtes en MODE 0, 1 ou 2 ou en telle couleur. OK ? Eh bien pour une imprimante c'est exactement pareil :

Si vous tapez PRINT #8,"A" vous envoyez seulement le nombre 65 par le câble d'imprimante. Celle-ci recevant 65 demande à sa mémoire comment ça se dessine ; elle actionne alors ses aiguilles et son chariot pour dessiner quelques chose qui ressemble à un A. Elle aussi possède des variantes de formes et de tailles : en gros ou petits caractères, en gras, en italique, en qualité courrier (NLQ), en souligné, etc. Avec PRINT #8,"TABAC" vous déclenchez dans le câble un tir en rafale rapide des cinq codes ASCII de ce mot : 84, 65, 66, 65 et 67.

COMMENT ÇA IMPRIME ?

La "tête d'impression" est cette pièce qui se déplace horizontalement sur le rail. Sur sa partie arrière il y a neuf minuscules aiguilles disposées les unes au-dessus des autres. Et cet "empilement" ne représente que trois millimètres en hauteur ! Au repos ces aiguilles ne dépassent pas de la tête car le ruban encreur frotte sur cette partie arrière. Il y a très peu d'espace entre le ruban et le papier.

Chaque aiguille peut être propulsée en avant par un tout petit électroaimant (un par aiguille) ; de ce fait il y a impact sur le papier, où il apparaît un petit point noir.

Tous les caractères sont dessinés par juxtaposition de points (comme sur un écran d'ailleur).

La tête écrit une ligne de gauche à droite, arrêt, le papier avance d'un cran, la tête repart dans l'autre sens en imprimant la ligne suivante de droite à gauche, avance papier, etc. Un chef-d'œuvre de micromécanique rapide.

Je viens de décrire le fonctionnement des "imprimantes à aiguilles" appelées aussi "imprimantes matricielles" ou "DOT PRINTER" en anglais. Ce sont de très loin les plus courantes en micro-informatique et aussi les plus rapides ; plus de cent caractères par seconde ! Leur seul défaut est l'aspect "pointillé" des lettres quand on les regarde de très près, mais leur grand mérite, outre leur grande vitesse, est de savoir tout faire. Tracer des images graphiques par exemple.

L'ENTREE DES CONSIGNES

Quand vous allumez votre CPC il présente ses "options pas défaut", à savoir MODE 1 et lettres jaunes sur fond bleu (pour les modèles couleur vous l'aviez deviné). Pareil pour une imprimante : ses options par défaut sont 80 caractères par

```
10 ' NATIONALITES
20 A$="[{]}@¦\`"
30 FOR N=0 TO 10
40 PRINT #8,CHR$(27);"R";CHR$(N);N;A$
50 NEXT
```



2

```
10   DEMO IMPRIMANTE - M.A. 11/87
20 GOSUB 59000
30 PRINT#8,EFF$;"Ecriture normale en PICA.";GRAS$;"En gras on ne voit plus les p
ointilles, ";
40 PRINT#8,GRASX$;"mais en ";NLQ$;"QUALITE COURRIER c'est encore plus chic.";NLQ
X$
50 PRINT#8,ITAL$;GRAS$;"Et l'ITALIQUE en gras vous aimez ?";ITALX$
60 PRINT#8: ' saut de ligne
70 PRINT#8,"On dispose de plusieurs tailles de caracteres :";GRASX$
80 PRINT#8,COND$;"Le condense qui correspond a 132 caracteres par ligne.";CONDX$
90 PRINT#8,ELITE$;"L'ELITE est une taille intermediaire avec ses 96/lignes.";ELI
TEX$
100 PRINT#8,TITRE$;"Enfin le LARGE de 40/ligne."
110 PRINT#8,"Remarquez que si la largeur change la hauteur des lettres reste la
meme !"
120 PRINT#8,"Voyons quelques fantaisies d'ecritures:":PRINT#8
130 PRINT#8,"D'abord le ";SOUL$;"soulignement";SOULX$;" d'un mot"
140 PRINT#8,"puis la mise en index A";IND$;"1";INDX$;" ou en exposant E=MC";EXPO
$;"2"
150 PRINT #8,EFF$:END
59000 'CODES EPSON en CLAIR / M.A. 87
59010 E$=CHR$(27):U$=CHR$(1):Z$=CHR$(0)
59020 EFF$=E$+"@"
59030 GRAS$=E$+"E"
59040 GRASX$=E$+"F"
59050 TITRE$=CHR$(14)
59060 ELITE$=E$+"M"
59070 LARGE$=E$+"W"+U$
59080 LARGEX$=E$+"W"+Z$
59090 COND$=CHR$(15)
59100 CONDX$=CHR$(18)
59110 PICA$=E$+"P"+LARGEX$+CONDX$
59120 SOUL$=E$+"-"+U$
59130 SOULX$=E$+"-"+Z$
59140 ITAL$=E$+"4"
59150 ITALX$=E$+"5"
59160 FRAN$=E$+"R"+U$
59170 USA$=E$+"R"+Z$
59180 EXPO$=E$+"S"+Z$
59190 IND$=E$+"S"+U$
59200 EXPOX$=E$+"T"
59210 INDX$=EXPOX$
59220 SKIP$=E$+"N"+CHR$(6)
59230 SKIPX$=E$+"O"
59240 NLQ$=E$+"x"+U$
59250 NLQX$=E$+"x"+Z$
59260 RETURN
```

ligne soit 10 par pouce (1" = 25,4 mm), c'est ce que l'on appelle la taille PICA ; six lignes par pouce, et forme dite "normale" c'est-à-dire obtenue par un seul passage de la tête. C'est ultra rapide mais on distingue bien les petits points constituant les lettres.

On veut modifier cela, par exemple écrire en caractères gras ; ainsi ce sera plus présentable car le "pointillisme" disparaît. Deux inconvénients, c'est deux fois plus lent et le ruban s'usera deux fois plus vite. Comment faire comprendre ces consignes à l'imprimante ?
Avant de lui envoyer le texte à écrire on lui injecte par le câble une "consigne d'impression" qui ici sera 27, 69. Ce code ASCII 27 est super important, il ne correspond à aucun caractère, ni sur le CPC ni sur l'imprimante, mais lorsqu'elle reçoit 27 elle sait que ce qui suit est une commande. Donc elle traduit par "Mettre en service la consigne n° 69", qui est l'écriture grasse (ou "renforcée"). Elle restera active indéfiniment (pas la peine de la répéter chaque fois), sauf si l'imprimante reçoit un contre ordre ou si on l'éteint. Elle garde cette consigne dans sa mémoire RAM, dans son "buffer de consignes", même si vous éteignez le CPC.
Ce code 27 a un nom, ESCAPE ou ESC. ATTENTION ! Cela n'a strictement aucun rapport avec la touche "ESC" de votre CPC, qui entre nous aurait dû s'appeler "BREAK" pour éviter des confusions. En revanche 69 est le code ASCII du E majuscule. Pratiquement on programmera sur le CPC
PRINT #8,CHR$(27);CHR$(69); ou plus simplement PRINT #8,CHR$(27;"E";
Le point-virgule final évite que le papier avance d'une ligne blanche.
Désormais elle imprimera en gras, que vous fassiez des PRINT #8 ou des LIST #8.

LES CODES EPSON

Du nom de ce grand fabricant d'imprimantes qui les a créés. C'est devenu un "langage" standard adopté par tous les autres fabricants. Du moins à de rares exceptions près. Par exemple les anciennes AMSTRAD DMP1 qui prenaient quelques "libertés" et brillaient par l'absence de nombreux codes super utiles.
Dans le manuel cette commande pour écrire en gras est désignée par ESC E, ou ESC "E" ou ESC 69. C'est ce que l'on appelle un "CODE EPSON" ; votre imprimante en connaît des dizaines d'autres (plus de cent sur les modèles haut de gamme). Certains codes EPSON exigent deux paramètres. Exemple : pour écrire en gros caractères (40 par ligne) c'est ESC W 1 qui se programmera sur CPC par
PRINT #8,CHR$(27);"W";CHR$(1);
car pour l'annuler après usage c'est ESC W 0

Pour les codes inférieurs à 32 il est inutile de faire figurer le ESC. Ainsi pour écrire en "condensé" (132 caractères par ligne) c'est le code 15.PRINT #8,CHR$(15); mais PRINT #8,CHR$(27);CHR$(15); serait aussi accepté.
On peut combiner (additionner) des commandes dans le buffer des consignes, par exemple pour des caractères larges et gras on enverra ESC W 1:ESC E et ce dans un ordre quelconque ; mais séparés par des points-virgules et en répétant chaque fois le CHR$(27). Fastidieux ? Alors essayez cette petite astuce de fainéant :

```
10 E$=CHR$(27):U$=CHR$(1):EFF$
=E$+CHR$(64)
20 PRINT #8,EFF$;
30 PRINT #8,E$;"W";U$;"Lettres lar-
ges";E$;"E";"renforcées";
40 PRINT #8,EFF$;"puis normales"
```

Ce ESC 64 ou ESC "   " (EFF$) est super utile car il vide le buffer des consignes. On le programme AVANT et APRES usage de nouvelles consignes : c'est une sage précaution qu'il faut toujours prendre...
Remarquez le signe + dans la définition de la chaîne EFF$, c'est normal puisque c'est une "concaténation" de chaînes. Si une consigne est fréquente dans votre programme n'hésitez pas à lui donner un nom à vous, par exemple ajoutez ces lignes.

```
15 LARGE$ = E$ + "W" + U$:GRAS$
= E$ + "E"
50 PRINT #8,GRAS$;LARGE$;
"Encore";
EFF$;"puis normal"
```

Vous voyez que tous les coups sont permis, et sans rabâcher ces sacrés CHR$. On résume.

Si dans le manuel de l'imprimante vous découvrez une commande qui vous intéresse, par exemple ESC R 1, vous la traduirez en BASIC AMSTRAD CPC par PRINT >8,CHR$(27);"R";CHR$(1);

NOS PROBLEMES DE NATIONALITES

Les lettres typiquement françaises telles les minuscules avec accent peuvent être obtenues directement sur papier, même avec un CPC QWERTY. Je m'explique. La norme ASCII a réservé huit de ses codes pour les particularités de chaque langue ; c'est-à-dire que ces codes vont donner sur papier des symboles différents selon la nationalité choisie.

Prenons le cas d'un clavier CPC QWERTY : nos minuscules accentuées n'y figurent pas, mais les touches correspondant à ces fameux codes existent !
Tapez A$ = " puis les touches "crochets", "a commercial", "slash inverse" avec et sans SHIFT. Vous obtenez à l'écran huit caractères bizarres de nationalité US. Imprimons-les en onze nationalités différentes. Attendez-vous à des surprises... Pour cela essayez le petit listing n° 1. Vous obtenez dans l'ordre les caractères US, France, Allemagne, Angleterre, Danemark 1, Suède, Italie, Espagne, Japon, Norvège et Danemark 2.

Revenons en France. En programmant ESC R 1 vous aurez sur papier les minuscules accentuées, en ayant à l'écran des signes bizarres tels que "accolade ouverte" pour un "é" (obtenu par SHIFT + crochet ouvert).

Si vous avez un clavier AZERTY, vous avez les "é" à l'écran, mais pour les avoir aussi sur papier il faut commander à l'imprimante ESC R 1. Sauf si celle-ci a été "switchée" France.

LE PREREGLAGE DES "SWITCHES"

Ce sont ces minuscules commutateurs qui établissent les options par défaut de l'imprimante. Vous pourrez les contredire par des codes EPSON, ils ont priorité sur les switches.
Si votre clavier est QWERTY switchez US (et non pas Angleterre), s'il est AZERTY switchez France.
On switche une imprimante généralement une fois pour toutes. Mais certains ont un rôle très mystérieux ; en cas de doute appliquez les réglages préconisés dans le manuel (ceux marqués en Anglais FACTORY SET).
Super ultra important !!! Ne manœuvrez pas les switches avec l'imprimante sous tension. Non seulement c'est dangereux pour son électronique, mais surtout parce que ça ne servirait à rien. En effet l'imprimante "lit" ses switches uniquement à la mise sous tension, plus après...

UN PETIT PROGRAMME DEMO

Pour le listing n° 2 commencez par défi-

nir deux touches pour fainéants

KEY 130,"CHR$(" 2 du pavé numérique
KEY 136,"? #8," . 8 du pavé numérique

Puis tapez d'abord les lignes en 59000, puis SAVE "EPSON" ou SAVE "EPSON",A si vous avez un 464. En effet c'est un utilitaire que vous joindrez à tous vos programmes futurs par MERGE "EPSON". Mettez tout en majuscules sauf les deux "x" des lignes 59240 et 59250.

Complètez ensuite par la démo commençant en ligne 10.

Certains noms se terminent par X, c'est le code d'annulation ; par exemple GRAS$ mis hors service par GRASX$. Cette programmation par noms évocateurs a trois gros avantages : on n'a plus besoin de consulter le manuel, le listing est bien plus clair et ça fait moins de caractères à taper.
Le code SKIP$ (ligne 59220) fait faire un saut de six lignes en bas de chaque page, ce qui empêchera d'imprimer sur les pliures.
Si vous observez un raté dans l'exécution de ce programme, c'est peut être à cause d'un code EPSON que votre imprimante ne possède pas. Vérifiez bien son absence dans le manuel... Après essai vous serez reconcilié avec ce sacré manuel car il va commencer à devenir compréhensible. Vous y découvrirez alors bien d'autres commandes qui vous concernent, alors baptisez-les et ajoutez-les à l'utilitaire "EPSON".

CONCLUSION

J'espère vous avoir donné le goût des "programmes d'éditions", ça change un peu du LIST #8... Il y a encore beaucoup à dire sur les imprimantes tant sur le matériel (dépannages simples, etc.) que sur la programmation. Si ce virus vous prend, vous trouverez tout cela dans un de mes livres **"LA PRATIQUE DES IMPRIMANTES" (SORACOM).** Cette ligne de Pub dans **AMSTAR** me coûtant un peu moins cher qu'un spot publicitaire sur **ANTENNE 2.** Du moins je le souhaite...

Parlons du ruban encreur. C'est une boucle fermée de ruban nylon imprègné d'encre grasse spéciale. Il est enfermé dans une cartouche en plastique. Un mécanisme d'entraînement le fait circuler lentement de la droite vers la gauche. Ayez toujours une cartouche d'avance. Hélas c'est là que le bât blesse, car il existe une multitude de modèles de cartouches et trouver un ruban de rechange pour une imprimante de la marque **TRUCMUCHE** modèle XBY-800 est un désopilant jeu d'aventures.
La plupart des cartouches contiennent environ 15 mètres de ruban replié en "accordéon", sauf qui ?... AMSTRAD DMP quelque chose où c'est un ruban tendu de... 30 centimètres environ qui frotte sur une capsule d'encrage. Résultat impression d'un noir irrégulier (mais non ce n'est pas du racisme...) et épuisement rapide de la capsule. Pour couronner le tout ces cartouches sont deux à trois fois plus chères que certaines autres contenant 18 mètres de ruban.

Le papier qui se froisse est une calamité facile à éviter. Il suffit de veiller à ce que le papier ne soit pas entraîné à la fois en traction par les picots et en friction par le rouleau caoutchouc.

Est-ce que l'arrivée du papier n'est pas gênée par les câbles ? Est-il bien en face ?

Si le papier imprimé risque de repasser dans la machine (un gag classique), faites-le tomber par le devant en le lestant avec une pince à linge.
Si un changement de papier vous oblige à modifier l'écartement des roues à picots, ne déplacez que la roue de droite▲

FAISONS PLUS AMPLE CONNAISSANCE



De gauche à droite : Nicolas, Olivier Didier et Philippe

Dans le précédent numéro d'Amstar, vous avez pu découvrir ou même peut-être affronter "la Chose de Grotemburg". Cette aventure sanglante est l'œuvre de cinq copains qui sont de la région de Fougères et qui, un beau jour, ont décidé de créer leur propre logiciel de jeu...

Il faut dire que, dès le départ, ils possédaient tous les éléments nécessaires, aussi bien au niveau matériel (ils avaient déjà les machines) qu'au niveau intellectuel...
Constatez par vous-mêmes : Olivier prépare un B.T.S. de commerce international, Philippe un B.T.S. informatique, de même que Nicolas, Samuel est en première S et Didier est étudiant en arts plastiques ! Ainsi, les tâches peuvent être partagées suivant les capacités de chacun : Olivier s'occupera donc du scénario et des contacts futurs avec les éditeurs, Philippe, Samuel et Didier auront la charge des graphismes et pour ce qui est de la programmation parallèle, c'est à Nicolas de faire des prouesses...

Seulement, il ne faut pas croire qu'un logiciel se réalise à une vitesse grand V ; par exemple, pour la Chose de Grotemburg, le projet a commencé à prendre forme en janvier (eh oui ! il y a déjà un an !) et les premiers contacts avec les éditeurs ont eu lieu au mois d'avril... Finalement, le contrat a été signé avec Ubi Soft qui a exercé une fonction d'éditeur bien sûr, mais également de critique et d'assistance pour obtenir le produit fini tel que vous le connaissez... Mais...

ATTENTION ! ECRANS INEDITS !



Comme dans toute aventure, au fur et à mesure que le logiciel prend forme, l'histoire évolue d'une part et les limites de la machine font malheureusement leur apparition, d'autre part... Nos cinq créateurs ont dû se rendre à cette évidence et remodeler quelque peu leur scénario... Ce qui nous permet de vous présenter en exclusivité **quelques écrans** que vous ne retrouverez **jamais** dans la version définitive du logiciel... Au départ, voici comment les événements étaient prévus : vous étiez tranquillement installé devant votre écran de télévision pour suivre les informations. C'est à cet instant que vous apprenez que dans un paisible village se passent d'horribles massacres qu'il est pour le moment impossible d'expliquer... De plus, quelle que soit la chaîne que vous sélectionnez, vous retombez toujours sur cette nouvelle ; vous éteignez alors votre poste et vous vous rendez dans votre cuisine... Et l'horreur commence ! Car vous découvrez votre pauvre Germaine dans un piteux état ! (la suite, vous la connaissez...) Voici donc les différents écrans des chaînes de TV représentées avec la caractéristique principale de chaque chaîne (exemple : le dessin animé pour FR3). Vous comprendrez donc que nous ne mettions pas Canal +... pour cause de censure !



QUELS SONT LES PROJETS ?

La page de la Chose n'est pas encore définitivement tournée puisqu'il faut encore travailler pour la version cassette sur Amstrad et les versions sur les autres machines ; pour ce qui est de la traduction, il n'y a aucun problème car Olivier, tout en faisant un stage en Angleterre, en a profité pour dénicher des informaticiens anglais qui ont accepté de réaliser ce travail...

Mais déjà, l'équipe a commencé un nouveau projet et cette fois, ils travaillent dès le départ sur Atari.

Pour avoir de plus amples renseignements, il faudra attendre quelques mois car pour l'instant, le plus grand secret est de rigueur...

C.V.




ÉPREUVES
SPORTIVES
START

WINTER GAMES

Simulation













Nous sommes en 1988, à l'entrée de l'hiver, et une ambiance empreinte tout à la fois de solennelité, de tension et de concentration règne sur la ville de Calgary dans l'Ontario au Canada. Cela fait maintenant 4 ans que j'attends cet instant, très exactement depuis la première prise de contact que j'ai eu avec les jeux d'hiver à Sarajevo en 1984...

Pour l'instant, nous en sommes à la cérémonie d'ouverture et c'est toujours avec la même émotion que nous accompagnons du regard ce sportif choisi parmi tant d'autres pour mener la flamme tout en haut de l'escalier et allumer ainsi l'immense vasque qui restera allumée durant tout la durée des jeux... Et pour terminer cette cérémonie d'ouverture (qui s'effectue sur un fond musical empreint de solennité), nous assistons à un immense envol de colombes blanches, symbole de la paix. Alors, les jeux d'hiver sont officiellement ouverts et les athlètes n'ont plus en tête, à partir de cet instant, que la célèbre devise des athlètes grecs de l'antiquité : **"Citius-Altius-Fortius"** ce qui signifie bien entendu : "plus rapide - plus haut - plus fort"...

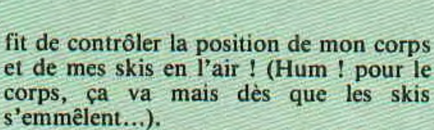
Il est grand temps de commencer les épreuves... Tout d'abord, il s'agit de faire des prouesses au Hotdog ou saut acrobatique à ski. Au cours des 3 essais qui me sont accordés, j'essaie de faire le maximum de figures pouvant me rapporter le plus grand nombre de points et par la même occasion un nouveau record du monde et une médaille d'or ; j'ai donc le choix entre 2 sauts périlleux ou 1 mouvement plus 1 saut périlleux... Seulement, le temps passé en l'air est très, très court !

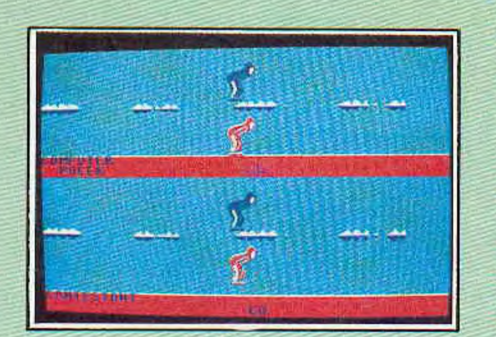
Pour reprendre pied, il me faut affronter l'épreuve de biathlon qui est une épreuve de ski de fond avec un petit plus de choc : une carabine 22 long rifle et 20 balles qui devront servir à toucher 5 séries de 4 cibles qui ne sont pas toujours faciles à atteindre car la précision du tir dépend du rythme cardiaque...

Du souffle et de la régularité, il en faut

tout autant pour le patinage de vitesse qui est une épreuve très courte et à laquelle je n'ai réussi à obtenir de bons temps qu'en m'entraînant énormément. D'ailleurs cette notion d'entraînement est valable et primordiale dans toutes les épreuves et peut-être principalement pour le patinage artistique dans les figures imposées... Ah, là, là ! Que de bleus et de larmes pour parvenir à réaliser correctement une pirouette horizontale suivie d'une pirouette assise ! Alors, pour le triple Axel, je ne vous raconte pas ! Par contre, il ne faut pas oublier qu'il y a malgré tout 7 figures à effectuer !...
Cette épreuve étant très éprouvante, je préfère passer par l'intermédiaire du saut à ski avant de revenir à l'épreuve de patinage artistique, mais, cette fois, en figures libres... Pour ce qui est du saut à ski, après avoir dépassé l'effet impressionnant qu'a toujours sur moi eu le toboggan, il me suffit de contrôler la position de mon corps et de mes skis en l'air ! (Hum ! pour le corps, ça va mais dès que les skis s'emmêlent...).







J'arrive alors sans trop de bobo à l'avant-dernière épreuve : les figures libres où, cette fois, je laisse exploser mon imagination en fonction de mes capacités, malgré tout !... Mais c'est avec un petit pincement au cœur que je m'installe dans le bobsleigh pour la dernière épreuve ce qui signifie la fin d'une belle aventure et la proclamation des résultats finaux... Mais, enfin, quel que soit le résultat, il faut toujours considérer que "l'important, c'est de participer !".

Notre avis : 

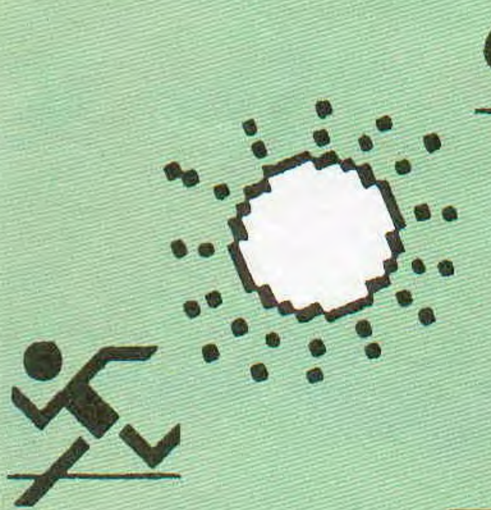
Superbe logiciel, faisant partie des classiques depuis un peu plus d'un an et que vous devez posséder dans votre logithèque. Tout y est : beauté du graphisme, bonne animation, intérêt des épreuves et musique stimulante pour chacune d'entre elles...

WORLD GAMES

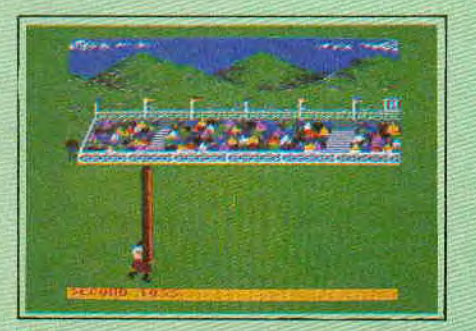
Simulation





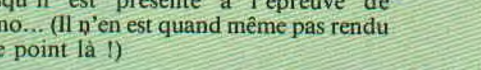






L'année 1987 a été une bonne année pour les épreuves sportives car, entre autres, ont été organisés les "World Games". Devant participer à cette grande manifestation, il nous fallait une équipe qui nous représente dignement... Etant donné les disciplines proposées, nous devions absolument envoyer une équipe de choc ! C'est pourquoi Marcel, Denis et Olivier n'ont pas hésité une seule seconde avant de se porter volontaires (heu ! un peu d'office, je dois le reconnaître).
La répartition des épreuves a été décidée comme suit : Denis assurera les trois premières épreuves, Marcel se dévouera pour les trois suivantes ; quant à Olivier, en tant que benjamin de l'équipe, il s'occupera des deux épreuves finales. Ainsi donc, après la séance d'ouverture des jeux, Denis se présente pour le lever de poids : pour ne pas effrayer ses adversaires, il commence tout doucement par 100 kg, puis il augmente régulièrement la charge de 20 kg. Et, à chaque fois, le même scénario se déroule devant nos yeux ébahis : il se penche, attrape solidement la barre et nous fait immanquablement un clean et jerl... Stupéfiant, non ? Il faut reconnaître qu'avant les jeux, il a effectué un périlleux déménagement, ce qui apparemment vaut tous les entraînements pour soulever des poids...
Fort de la place de choix qu'il donne d'emblée à notre équipe, Denis doit avoir l'impression d'avoir des ailes, car à l'épreuve du saut des barils sur glace, il saute 3, 4, 5, puis 6 barils sans aucun encombre. Mais ce n'est pas tout ! Il lui reste encore à se distinguer dans l'épreuve du plongeon du haut des rochers, épreuve dont il se sort avec brio... et avec une bosse pour cause de choc à la tête !
A cet instant, la relève est prise avec énergie avec Marcel se présentant aux épreuves suivantes d'un pas nonchalant mais néanmoins rapide. Pour lui, la première épreuve est un slalom a ski, ce qui va se révéler pour lui un jeu d'enfant car, en Bretagne, on n'a peut être pas de neige, mais on a des routes et, pour Marcel, le slalom sur route n'a pas de secret ! (Comme quoi, tout peut toujours servir !)... La seconde épreuve ne motive pas trop notre coéquipier pour la simple et bonne raison qu'il s'agit de rouler sur un tronc d'arbre, que sous l'arbre il y a de l'eau et que Marcel n'aime pas l'eau... C'est aussi une fort bonne raison pour rester sur le tronc d'arbre et conforter ainsi notre place sur la première marche du podium. Le dernier supplice arrive pour Marcel avec l'ultime épreuve qui consiste à monter le taureau. Mais là, il faut reconnaître qu'il ne rencontre aucun problème ! Il ne lui reste plus qu'à passer le relais à Olivier...
Vous allez tout de suite comprendre pourquoi les deux dernières épreuves ont été réservées à Olivier (que nous appelons

entre nous notre "Rambo de service" mais, surtout, n'allez pas le répéter !). En effet, il doit commencer par un lancé de poteaux où il faut courir et puis lancer le poteau... Pour nous, il aurait été préférable de s'arrêter à la 7e épreuve car, malgré sa constitution, Olivier n'a pas réussi à "faire le poids" devant son adversaire lorsqu'il est présenté à l'épreuve de Sumo... (Il n'en est quand même pas rendu à ce point là !)

Notre avis : 

Il y en a pour tous les goûts parmi les huit épreuves proposées qui sont presque toutes originales, avec des degrés de difficulté différents et réalisés dans un graphisme correct lié à une bonne animation. Dernier point : la musique est également présente tout le long du jeu...







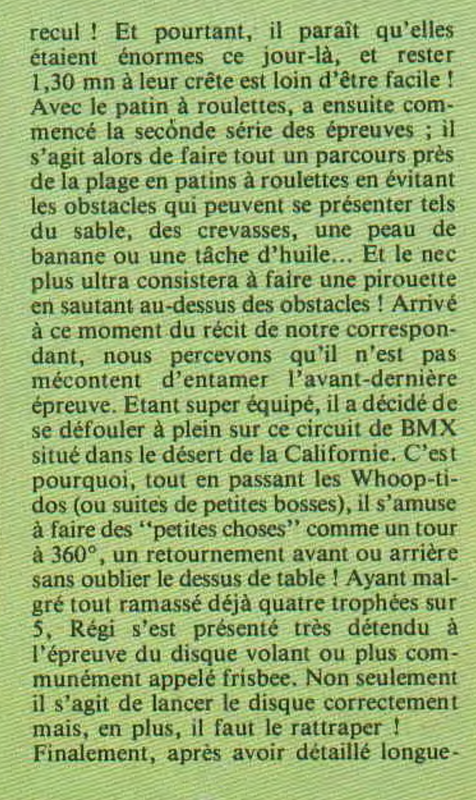
CALIFORNIA GAMES

Simulation

Au courrier de ce matin, nous avons une grosse enveloppe venant directement des Etats-Unis, très exactement d'Ipswitch ; ce sont des nouvelles de notre ami Régi qui vient de passer une semaine folle en participant à California Games et qui nous raconte par le détail toutes les épreuves qu'il a vécues.

Pour commencer, il est allé à Hollywood afin de se distinguer dans une compétition très spéciale de planche à roulettes ; se trouvant dans un tube spécialement conçu à cet effet, il a eu 1,15 mn pour prendre de la vitesse et effectuer des acrobaties. Heureusement qu'il avait mis ses genouillères de rigueur, car c'est vraiment dur, dur et il faut vraiment beaucoup de coordination pour démarrer la figure juste au bon moment ! S'en étant tiré sans trop de bobo, notre ami s'est retrouvé à San Francisco pour la seconde épreuve qui est tout





recul ! Et pourtant, il paraît qu'elles étaient énormes ce jour-là, et rester 1,30 mn à leur crête est loin d'être facile ! Avec le patin à roulettes, a ensuite commencé la seconde série des épreuves ; il s'agit alors de faire tout un parcours près de la plage en patins à roulettes en évitant les obstacles qui peuvent se présenter tels du sable, des crevasses, une peau de banane ou une tâche d'huile... Et le nec plus ultra consistera à faire une pirouette en sautant au-dessus des obstacles ! Arrivé à ce moment du récit de notre correspondant, nous percevons qu'il n'est pas mécontent d'entamer l'avant-dernière épreuve. Etant super équipé, il a décidé de se défouler à plein sur ce circuit de BMX situé dans le désert de la Californie. C'est pourquoi, tout en passant les Whoop-tidos (ou suites de petites bosses), il s'amuse à faire des "petites choses" comme un tour à 360°, un retournement avant ou arrière sans oublier le dessus de table ! Ayant malgré tout ramassé déjà quatre trophées sur 5, Régi s'est présenté très détendu à l'épreuve du disque volant ou plus communément appelé frisbee. Non seulement il s'agit de lancer le disque correctement mais, en plus, il faut le rattraper ! Finalement, après avoir détaillé longuement toutes les épreuves, Régi à une conclusion qui tient en deux mots et qui montre l'état d'esprit que doivent avoir les concurrents : Way Aggro...











à fait originale : le foot bag... Quand le chrono démarre, il reste 1,15 mn pour maintenir dans les airs une balle en la renvoyant soit avec les pieds, soit avec la tête, mais attention, sans les mains ! Pas foulant, me direz-vous... En effet, c'est aussi notre impression, mais Régi nous explique qu'il ne suffit pas d'attendre que la balle aille de bas en haut puis de haut en bas ; l'intérêt est de faire des figures avant que la balle ne retombe tels un axel, un bouffon ou un triangle... Tout ceci ne devait représenter qu'un petit intermède avant la **grande** épreuve : le surf. Seulement, comme à Ipsnitch il y a la mer, Régi n'était pas du tout impressionné et s'est lancé à l'assaut des vagues sans un instant de



Notre avis : 

California Games est un logiciel que nous pouvons qualifier de mignon, mais sans plus : le graphisme n'est pas très recherché et l'animation est moyenne... Ce n'est pas encore cette fois-ci que Winter Games va être détrôné !



Gérard PELLAN

BRETAGNE EDIT' PRESSE

Confiance - Qualité – Service

Notre Groupe

7 ans d'expérience de vente dans le monde



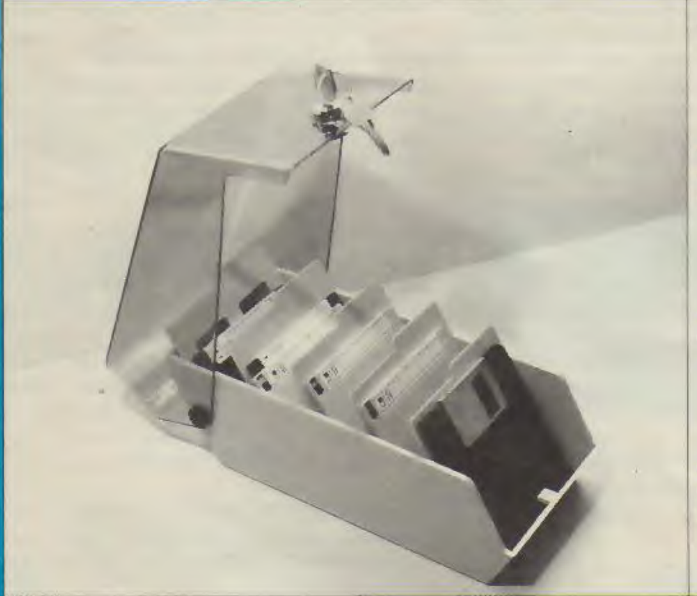
Le développement de la vente par correspondance est un fait que nul ne conteste.
Pour de nombreux chefs d'entreprises, il représente même l'avenir.
Ce système de vente dépend de 3 points essentiels.

L'EXPERIENCE | **LA CONFIANCE** | **LA QUALITE**

• **Expérience** : notre groupe fait de la VPC depuis 1980.
• **La confiance** : le choix des produits que nous soumettons à nos clients, émanation directe de nos relations privilégiées avec vous.
• **La qualité** : les produits proposés sont sélectionnés. Ce système commercial permet au client éloigné de faire son choix sans se déplacer. De notre côté, nous pouvons réduire les marges, donc vendre moins cher.

CE CATALOGUE TOUCHE PLUS D'UN MILLION DE LECTEURS

OFFRE SPECIALE



• **Boîte DATA Case 5"1/4 (50 disk)** 10 disquettes D F D D 5"1/4	120 F + Port et emballage 25 F Total Lot **145 F**
• **1 Boîte DATA Case 3"1/2 (40 disk)** 10 disquettes D F D D 3"1/2	260 F + Port et emballage 25 F Total Lot **285 F**
• **1 Boîte DATA Case 3" (20 disk)** 10 disquettes MAXELL D F D D 3"	340 F + Port et emballage 25 F Total Lot **365 F**
• **Boîte DATA Case seule** 3" 3"1/2 5"1/4	85 F+15 F Port et emballage **100F**

FABRICANTS – ARTISANS – IMPORTATEURS

Vous avez un produit à vendre. Ce produit peut intéresser nos lecteurs ?
N'hésitez pas à prendre contact avec nous.
G. PELLAN Tél : 99.57.90.37

MA BIBLIOTHEQUE INFORMATIQUE

BASIC

INITIATION BASIC – niveau 1 – GW BASIC et BASIC Microsoft – H Lilen : le "best-seller" de la micro-informatique. Les commandes et les instructions y sont étudiées à l'aide d'exemples de programmes fournis avec le résultat de leur action. Tout y est étudié : style, exemples, commentaires, présentation pour réduire l'effort d'assimilation au strict minimum. ***CODE R 52 (176 pages) : 125 F.***

INITIATION AUX FICHIERS BASIC – J. Bénard : avec ce livre, vous découvrirez progressivement le "mécanisme" de la constitution d'un fichier en BASIC Microsoft puis celui de son exploitation. L'auteur, à l'aide d'exemples concrets, vous fait explorer successivement les fichiers en mémoire interne, à accès séquentiel et à accès direct, en évitant les écueils les plus courants, principales causes de perte de temps. ***CODE R 189 (160 pages): 115 F.***

PASSEPORT POUR BASIC – R. Busch : de ABS à XDRAUW, cet ouvrage regroupe toutes les commandes, fonctions et instructions des différents BASIC. Vous l'utiliserez soit comme un dictionnaire alphabétique pour connaître rapidement l'emploi d'un mot particulier, soit comme un guide de transcription de programmes, puisque les termes propres à certaines machines sont repérés par des symboles graphiques. Un livre clair et pratique à garder à portée de la main. ***CODE R 402 (128 pages) : 45 F.***

INITIATION A LA MICRO-INFORMATIQUE – Le microprocesseur – P. Melusson : langages, calcul binaire, codages, fonctions logiques, technologie et organisation des microprocesseurs, le MC 6800 de Motorola, les mémoires, circuits et systèmes d'interface, la programmation.
CODE R 407 (160 pages) : 45 F.

INITIATION BASIC – niveau 2 – programmation structurée – D. Crochet et D. Vilain : ce livre accessible même aux débutants vous permet de réaliser des programmes clairs et efficaces, dignes de professionnels. Il vous montre comment, pour chaque application aussi complexe soit-elle, définir les données et les traitements puis traduire son fonctionnement sous une forme graphique indépendante du langage de programmation.
CODE R 158 (272 pages) : 160 F.

REPERTOIRE MONDIAL DES BASIC – J. Bénard les pièges liés à l'emploi d'un même mot-clé sur différents ordinateurs ; l'emploi des ordres BASIC sur les différentes machines ; le ou les ordres BASIC nécessaires pour une action précise sur un ordinateur donné ; tableaux comparatifs des symboles ; index des mots classés selon leur rôle ; liste des mots pour chaque version. Un outil précis, efficace, indispensable à tout programmeur en BASIC.
CODE R 123 (448 pages) : 185 F.

J'APPRENDS LE BASIC – M. Caut : se servir d'un ordinateur peut paraître compliqué et réservé aux adultes. Dans ce livre, destiné aux 12 ans et plus..., guidé par un "prof sympa", on apprend le BASIC progressivement et en s'amusant. De nombreux exercices sont proposés avec leurs corrections.
CODE R 484 – (128 pages) : 75 F.

PRATIQUE DU BASIC COMPILE – compilation – programmation – H. Lilen : ce livre expose de façon très pédagogique comment préparer puis compiler un programme avec le compilateur Quick BASIC, de Microsoft, en versions 1 et 2. Il insiste, en particulier, sur les différences qui existent entre les BASIC compilé et interprété. De nombreux exemples, totalement développés, rendent évidentes toutes les notions à acquérir. ***CODE 17 (160 pages) : 120 F.***

30 PROGRAMMES POUR COMMODORE 64 – D. Lasseran : des programmes variés mettent en œuvre les commandes BASIC, le processeur audio et le processeur vidéo du Commodore 64. Ils peuvent être utilisés tels quels ou servir, avec ou sans modification, de point de départ ou de sous-programmes à des ensembles plus importants. ***CODE R 406 (128 pages) : 45 F.***

PASCAL

PRATIQUE DU TURBO-PASCAL : CREEZ VOS LOGICIELS – J.-J. Meyer : ce livre vous enseigne de façon progressive et pédagogique comment analyser puis décomposer les applications même les plus complexes, se fabriquer des outils professionnels en TURBO PASCAL, créer des écrans de présentation ou de saisie, des menus déroulants, transférer des données entre progiciels, adapter toute imprimante à votre ordinateur... ***CODE R 40 (224 pages) : 190 F.***

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD – P. Brandeis et F. Blanc : destiné aux possesseurs d'Amstrad 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce livre leur permettra de maîtriser ce langage très puissant. Toutes les commandes sont expliquées et illustrées pour arriver à un haut niveau de connaisances : faire de l'Assembleur à l'intérieur des routines Pascal, connaître le fonctionnement de Heap et de Pile, maîtriser les pointeurs, etc. Une bonne connaissance d'un langage comme le BASIC est nécessaire : ***CODE P 310 (232 pages) : 150 F.***

INITIATION PASCAL – J.-C. Guillemot : le présent ouvrage s'est appuyé sur le PASCAL USCD tout en respectant au mieux les spécifications des normes établies par le projet SOL. Chaque point du langage fait l'objet d'un développement accompagné d'un diagramme de syntaxe et est illustré par des exemples. Les chapitres sont tous terminés par des exercices afin que le lecteur puisse vérifier ses connaissances. ***CODE R 74 (224 pages) : 110 F.***

70 PROGRAMMES TURBO-PASCAL – M. Caceu et J.-C. Guillemot : vous pouvez utiliser ce livre que vous sachiez ou non écrire des programmes en TURBO PASCAL. Les auteurs y décrivent soigneusement chaque programme en donnant des exemples testés sur IBM-PC. Les programmes reproduits représentent rigoureusement ceux qui ont fourni les résultats indiqués. ***CODE R 124 (192 pages) : 125 F.***

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL – D. Stivison : cet ouvrage permet à l'utilisateur d'exploiter la puissance exceptionnelle de ce langage.
CODE S 0180 : 198 F.

ASSEMBLEUR

ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD – M. Henrot : pour lire cet ouvrage, il faut avoir une bonne pratique du langage BASIC. Dans une première partie, l'auteur donne les principes de base de l'assembleur du Z80. Dans une seconde partie, les connaissances acquises sont appliquées aux particularités de l'Amstrad, notamment au générateur de son. Des routines et adresses utiles apprennent à utiliser à fond les périphériques des Amstrad 464, 664 et 6128.
CODE P 295 (192 pages) : 105 F.

RSX et routines assembleur sur Amstrad – D. Roy et J.-J. Weyer : de très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad (464, 664, 6128) d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80, grâce à des instructions spéciales : les RSX. Ils pourront ainsi obtenir une plus grande rapidité d'exécution et de très beaux graphismes. Les nombreux exemples et commentaires aident à assimiler facilement les instructions. ***CODE P 352 (368 pages) : 200 F.***

INITIATION AU LANGAGE ASSEMBLEUR – B. Geoffrion et H. Lilen : ce livre vous enseigne comment programmer en assembleur au travers d'une cinquantaine d'exercices-programmes de difficulté graduée. Il s'appuie sur la famille des microprocesseurs 8080, 8085, Z80, MCS 800, etc. Il vous permettra d'aborder la programmation en assembleur aussi bien sur des micro-ordinateurs industriels que sur des machines standard de bureau. ***CODE R 1 (192 pages) : 130 F.***

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC – F. Pierot : cet ouvrage permet de programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad (464, 664, 6128). De nombreuses routines, livrées sous la forme d'un programme BASIC et d'un listing assemblé aident l'amateur initié à l'assembleur à progresser dans la connaissance de la programmation du Z80. ***CODE P 340 (304 pages) : 145 F.***

PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR Z80 – A. Pinaud : une initiation à l'assembleur Z80 : après quelques définitions et rappels sur l'assembleur en général, l'auteur détaille les instructions assembleur Z80, puis les pseudo et macro-instructions. Les derniers chapitres sont consacrés à des exemples. Le livre comporte de nombreux exercices corrigés. Deux annexes sont consacrées aux particularités de l'Amstrad et du MSX. ***CODE P 373 (224 pages) : 165 F.***

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR – T. Lachand-Robert : méthodes de programmation en assembleur Z80, accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128. ***CODE S 0193 : 148 F.***

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR – G. Fagot-Barraly : cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs des principales variables. ***CODE S 208 : 98 F.***

LANGAGE MACHINE

PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE – S. Webb : la façon de programmer l'équivalent des instructions BASIC : PRINT, GOTO, GOSUB, FOR/NEXT... est tout d'abord étudiée, puis ces notions sont appliquées à la réalisation d'un jeu d'action. De nombreux sous-programmes pourront être réutilisés par le lecteur dans ses propres programmes. ***CODE S 195 : 82 F.***

AMSTRAD CPC ET PCW

EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD – M. Charbit : loin d'être un recueil fastidieux de problèmes et de solutions, ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. Il aborde les in-

structions BASIC par niveau. Avec l'énoncé du problème sont précisées les données en entrée et en sortie, l'analyse puis la solution du problème, les variables utilisées et des commentaires. Tous les programmes de cet ouvrage, destiné au débutant qui veut se perfectionner, fonctionnent sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128. ***CODE P 271 (256 pages) : 130 F.***

VISA POUR LE BASIC – J.-M. Jego : initiation au langage BASIC, cet ouvrage permet, non pas de devenir un expert en BASIC, mais d'apprendre à se faire comprendre par l'ordinateur. Chaque mot est envisagé dans la diversité des appareils existants et traité le plus complètement possible. ***CODE P 261 (104 pages) : 65 F.***

BASIC PLUS 80 ROUTINES SUR AMSTRAD – M. Martin : l'auteur propose 80 routines pour simuler des fonctions qui n'existent pas directement sur la machine. Les possibilités du synthétiseur de son sont développées pour programmer un morceau de musique ou pour produire des effets spéciaux. Le lecteur trouvera également des instructions graphiques évoluées et une initiation au tracé en haute résolution. Le lecteur doit déjà connaître le BASIC de l'Amstrad CPC pour utiliser au mieux cet ouvrage. ***CODE P 286 (168 pages) : 100 F.***

AMSTRAD CPC : PROGRAMMES BASIC (n° 2) : grâce à ce livre, offrez de super-programmes à votre Amstrad et notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte, etc. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment commentés. ***CODE R 223 (184 pages) : 129 F.***

AMSTRAD CPC : LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS (n° 3) : introduction complète au BASIC de l'Amstrad CPC, ce livre permet d'apprendre facilement la programmation : instructions BASIC, analyse des problèmes, algorithmes complexes, etc. De nombreux exemples de programmes illustrent les notions développées. ***CODE R 222 (198 pages) : 149 F.***

AMSTRAD 6128 : LE GRAND LIVRE DU BASIC : ce livre permet d'exploiter les capacités du BASIC locomotive. On y trouve : bases de programmes, fonctionnement interne du BASIC, les tris, fenêtres, masque d'écran, protection contre les copies, etc. ***CODE R 268 (263 pages) : 149 F.***

COMPILATION CPC n° 1, 2, 3 et 4 : 70 F.

PREMIERS PROGRAMMES AMSTRAD – R. Zaks : quels que soient votre âge et votre formation, écrivez votre premier programme BASIC en moins d'une heure. Présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur. ***CODE S 105 : 118 F.***

UNIVERS DU PCW – P. Léon : Environnement matériel, commande de CP/M 3.0 le BIDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. ***119 F.***

AMSTRAD : OUVRE-TOI (n° 4) : ce livre constitue le meilleur point de départ pour les utilisateurs de l'Amstrad CPC 464, car il apporte les informations de base sur la mise en service, les connexions possibles et les rudiments nécessaires pour développer des programmes. ***CODE R 224 (130 pages) : 99 F.***

AMSTRAD : LES JEUX D'AVENTURES (n° 5) : ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichiers de jeux, ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous-même. ***CODE R 225 (184 pages) : 129 F.***

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC (n° 6) : aide indispensable pour les programmeurs BASIC et "must" absolu pour les programmeurs en assembleur, cet ouvrage de référence, très complet, révèle tous les secrets du CPC. ***CODE R 226 (600 pages) : 249 F.***

AMSTRAD CPC 464 : TRUCS ET ASTUCES (n° 1) : la structure hardware, le système d'exploitation, les tokens BASIC, le dessin avec joystick, de nombreux programmes (gestion de fichiers complète, éditeur de son, générateur de caractères...). Une mine de "trucs" pour les rois de l'astuce. ***CODE R 221 – (278 pages) : 149 F.***

AMSTRAD : GRAPHISMES ET SONS SUR CPC (n° 8) : ce livre vous fait découvrir les exceptionnelles capacités graphiques et sonores de l'Amstrad. Il en montre ensuite l'utilisation grâce à de nombreux programmes intéressants et utilitaires. ***CODE R 230 (184 pages) : 129 F.***

AMSTRAD : LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE (n° 10) : tout ce que l'on doit savoir sur le lecteur de disquettes. Ce livre contient aussi, bien sûr, le DOS désassemblé et commenté, une gestion de fichiers, un moniteur disque, un Disk Manager et de nombreux programmes utilitaires. ***CODE R 232 (230 pages) : 149 F.***

AMSTRAD CPC : Montages extensions et périphériques (n° 11) : pour tous les amateurs d'électronique. Ce livre montre avec de nombreux schémas, tout ce que l'on peut réaliser en la matière. **CODE R 235 (450 pages) : 199 F.**

AMSTRAD : le livre du CP/M (n° 12) : avec ce livre, pas de problème pour maîtriser le CP/M, vous saurez rapidement tout sur ce DOS extrêmement puissant : sauvegarde, copie, manipulation des fichiers, exemples d'utilisation. ***CODE R 233 (238 pages) : 149 F.***

DES IDEES POUR LES AMSTRAD CPC (n° 13) : des idées sous forme de nombreux programmes BASIC, couvrant des sujets très variés et qui transformeront votre CPC (464, 664 ou 6128) en "petit génie". ***CODE R 243 (264 pages) : 129 F.***

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD CPC (n° 14) : pour bien connaître et bien utiliser les routines utiles des CPC 6128, 664 et 464. Un livre à la portée de tous qui contient de nombreux exemples et programmes et un désassembleur. ***CODE R 239 – (264 pages) : 149 F.***

DEBUTER AVEC L'AMSTRAD CPC 6128 (n° 15) : ce livre s'adresse au débutant et explique tout ce qu'il faut savoir sur le logiciel, jusqu'à l'apprentissage du BASIC. ***CODE R 248 (219 pages) : 99 F.***

LA BIBLE DES AMSTRAD CPC 664 et 6128 (n° 16) : ce livre de référence concerne les possesseurs d'Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Vous y trouverez une foule de "trucs" indispensables dont un générateur de masques, des routines, des aides à la programmation, etc. ***CODE R 250 (430 pages) : 199 F.***

AMSTRAD CPC TRUCS ET ASTUCES, tome 2 (n° 17) : parmi de nombreux trucs pour Amstrad CPC 664 et 6128 : l'analyse du système d'exploitation du processeur, le GATE ARRAY, les interfaces, le contrôle vidéo... ***CODE R 251 (250 pages) : 129 F.***

AMSTRAD CPC-PCW : le livre du logo (n° 18) : cet ouvrage permettra au lecteur de profiter au maximum du LOGO livré avec l'Amstrad. Principaux thèmes abordés : les graphismes, les procédures, les récursions, les routines de tri, un générateur de masques, structure des données, intelligence artificielle... ***CODE 234 (408 pages) : 149 F.***

AMSTRAD : programmes éducatifs sur CPC (n° 19) : ce livre est un recueil complet de programmes et d'applications prêts à fonctionner sur CPC. Chaque programme est très bien commenté et l'ouvrage couvre de nombreux sujets (mathématiques, chimie...). Ce livre est tout particulièrement destiné aux lycéens. ***CODE R 260 (303 pages) : 179 F.***

AMSTRAD : communications, modem et minitel sur CPC (n° 20) : un Amstrad, un téléphone, un modem : la combinaison gagnante pour entrer dans la télématique. Aspect théorique : fonctionnement d'une interface RS232, norme Vidéotex, description du fonctionnement du minitel. Aspect pratique : description d'une interface RS 232/minitel. Cet ouvrage est également d'une grande utilité aux utilisateurs d'un PCW. ***CODE R 217 (206 pages) : 149 F.***

AMSTRAD CPC ET PCW : la bible du graphisme : tout sur le GSX. Ce livre est un must. Tout sur le graphisme sur CPC et PCW. Vous y trouverez notamment : programmation d'un logiciel PAINT, graphismes de gestion (histogrammes...), graphismes vectorisés, fonctionnement et réalisation d'un light pen, graphismes en langage machine. Et enfin, pour la première fois, des explications claires sur le GSX. ***CODE R 227 (558 pages) : 199 F.***

AMSTRAD : le grand livre du PCW : voici l'outil indispensable pour les débutants et un "must" pour l'utilisateur professionnel. Ce livre, clair et complet, regroupe notamment toutes les possibilités du PCW et répond à vos différentes attentes. Il solutionne avec efficacité tous les problèmes de programmation et d'utilisation du PCW. ***CODE R 262 (408 pages) : 179 F.***

UNIVERS DU PCW – P. Léon : environnement matériel, commande de CP/M 3.0 le BIDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. ***119 F.***

102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD – J. Deconchat : ce livre, idéal pour le débutant, va au fil de ses 102 programmes de jeux guider le lecteur dans l'exploration du BASIC Amstrad. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés, illustrés d'un exemple d'exécution et fonctionnent sur CPC 464, 664 et 6128. ***CODE P 222 (248 pages) : 135 F.***

SUPER JEUX AMSTRAD – J.-F. Sehan : des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur déjà initié qui veut maîtriser rapidement le BASIC de l'Amstrad. Le lecteur apprend à construire des programmes de plus en plus complexes en s'aidant des commentaires de l'auteur et de la liste des variables. Les motos lumineuses, la grenouille, le serpent infernal, la chenille, etc. amuseront le lecteur tout en facilitant son apprentissage. ***CODE P 257 (240 pages) : 140 F.***

AMSTRAD EN FAMILLE – J.-F. Sehan : une sélection de 40 programmes pour la maison touchant à sept domaines : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux, le temps, la santé, le bricolage et quelques utilitaires. Chaque programme est accompagné d'un organigramme, d'une liste des variables et d'une explication de chaque ligne BASIC. Pour l'amateur initié au BASIC qui veut commencer à programmer efficacement. Pour CPC 464, 664 et 6128. ***CODE P 240 (240 pages) : 145 F.***

AMSTRAD A L'ECOLE – D. Nielsen et A. Garcia-Ampudia : 21 programmes d'enseignement assisté par ordinateur à recopier, pour aborder ou réviser les matières principales des classes du primaire : le calcul, le français et l'éveil. Destinés aux enseignants, parents et élèves, ces programmes en BASIC sont tous commentés et susceptibles d'être adaptés. Un cahier de vacances permet aux enfants de concevoir eux-mêmes de petits programmes. ***CODE P 343 (232 pages) : 120 F.***

MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD – M. Archambault : complément pratique du manuel d'origine. L'art de concevoir et de créer un programme d'une manière efficace. Multiples astuces. Explique clairement certains points obscurs du manuel d'origine. ***85 F.***

PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD – M. Archambault : nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes : ***85 F.***

APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD – P. Beaufils, B. Desperrier : programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique. ***95 F.***

COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD – D. Bonomo, E. Dutertre : pour tous les passionnés d'ondes courtes, codage, décodage, réception/émission, interfaces. ***90 F.***

CLEFS POUR AMSTRAD CPC – tome 1 – système de base – D. Martin : un mémento indispensable au programmeur de CPC : instructions BASIC, jeu d'instructions du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits utilisés. Ce mémento comprend également un recueil d'astuces : comment protéger le programme, comment installer une routine en langage machine dans une remarque, etc. ***CODE P 247 (224 pages) : 140 F.***

CLEFS POUR AMSTRAD CPC – tome 2 – système disque – D. Martin et P. Jadoul : consacré aux Amstrad CPC 464 (avec extension DD1), 664, 6128 et PCW 8256, ce mémento procure un accès rapide à l'ensemble des informations indispensables à l'utilisateur du système disque : commandes, points d'entrée des routines disque, blocs de contrôle, programmation et brochage des circuits spécialisés. Un chapitre est réservé au langage Logo distribué avec le système disque. Comme le tome 1, ce mémento comprend un recueil de trucs et astuces. ***CODE P 256 (232 pages) : 155 F.***

AMSTRAD EN MUSIQUE – D. Lemahieu : cet ouvrage va permettre à l'utilisateur, déjà initié au langage BASIC, la traduction d'œuvres musicales sur Amstrad (464, 664 et 6128). Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable, le lecteur est amené à utiliser et développer les instructions BASIC consacrées au son. ***CODE P 324 (244 pages) : 165 F.***

CLEFS POUR AMSTRAD PCW – D. Roy et J.-J. Weyer : le guide indispensable de l'utilisateur de PCW : il traite successivement du BASIC Mallard, Locoscript, Multiplan, dBASE et CP/M Plus. Pour chaque langage ou logiciel sont données les diverses commandes ou instructions et messages d'erreur. Des exemples d'application et un index par chapitre complètent l'ouvrage. ***CODE P 375 (240 pages) : 215 F.***

GESTION SUR AMSTRAD PCW – J.-M. Jego et A. Gargadennec : c'est au travers d'applications de gestion concernant les PME et les professions libérales que sont étudiés trois logiciels complémentaires utilisables sur Amstrad 6128 et PCW : Locoscript, logiciel de traitement de textes ; dBASE II, logiciel de bases de données ; Multiplan, tableur. Les modèles et tableaux de bord proposés sont de difficulté croissante et peuvent être adaptés à l'aide des commentaires des auteurs. ***CODE P 347 (232 pages) : 175 F.***

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR AMSTRAD CPC – G. Fouchard et J.-Y. Corre : un informaticien et un peintre se sont associés pour donner envie à l'amateur de se lancer dans la création d'images sur Amstrad (464, 664, 6128). Le premier chapitre traite de la création graphique en décrivant les outils (matériel et logiciel) de création. Le second concerne l'animation des images. Des exemples en BASIC et assembleur Z80 aideront l'amateur averti à réaliser ses propres animations. ***CODE P 338 (128 pages) : 110 F.***

TROIS ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE POUR AMSTRAD – R. Descamps : ce livre dévoile les secrets de l'intelligence artificielle de façon simple et pratique, grâce à de nombreux exemples et 27 programmes BASIC qui utilisent toutes les ressources de l'Amstrad. Le lecteur initié au BASIC étudiera l'intelligence artificielle à travers des jeux puis il apprendra à créer de petits systèmes experts. ***CODE P 278 (280 pages) : 160 F.***

PROGRAMMER VOTRE TRAITEMENT DE TEXTES – J.-C. Despoine : traitement de textes présenté pour l'essentiel en assembleur. Pour 464, 664 et 6128 mis au point avec une DMP2000. Il peut facilement être adapté à d'autres imprimantes. ***CODE S 221 : 128 F.***

LOCOSCRIPT – B. Le Du : ce livre est une introduction et par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de textes. C'est aussi un ouvrage de référence auquel vous pourrez vous reporter et un guide pratique. ***CODE S 195 – 82 F.***

ASTROCALC – G Blanc, P. Destrebecq : si vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'élaboration d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, la recherche automatique des transits et progressions tout en comprenant les mécanismes mis en œuvre. Alors cet ouvrage vous comblera. ***CODE S 162 : 148 F.***

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC – D.-J. David : ce livre étudie la programmation en BASIC des fichiers et des périphériques. Les ordres correspondant à chacun des périphériques sont présentés : lecteurs de cassettes et de disquettes, imprimantes, crayon optique, manette de jeu et RS 232. La programmation des disques est étudiée en accès séquentiel à l'aide d'ordres BASIC et en accès direct à l'aide de routines originales. Le lecteur doit déjà bien maîtriser les instructions de base du CPC. ***CODE P 316 (168 pages) : 120 F.***

AMSTRAD 3-D – J.-P. Petit : cet ouvrage contient un véritable logiciel montrant toutes les étapes nécessaires à la création d'objets et à leur visualisation en trois dimensions à l'écran. On apprend à créer une bibliothèque d'objets et à les déplacer les uns par rapport aux autres et même à les incorporer dans des jeux d'aventure. Des explications progressives et des dessins d'écran permettent d'assimiler rapidement la technique et la programmation de l'image en 3 dimensions sur Amstrad CPC. ***CODE P 365 (264 pages) : 195 F.***

MINITEL

LES SECRETS DU MINITEL – C. Tavernier : principaux chapitres : les différents services proposés sur Télétel, informatique domestique et minitel, téléphonie et transmission d'informations, les différents principes de transformation de données, comment devenir serveur, réalisation d'un modem universel. ***CODE R 491 (168 pages) : 115 F.***

GUIDE DU MINITEL – P. Gueulle : que peut-il apporter ? Quels services et à quel prix ? Comment réduire ses coûts sans diminuer la qualité du service ? En toute indépendance vis-à-vis des PTT, Patrick Gueulle répond à ces questions et à bien d'autres dans ce petit guide essentiellement pratique. ***CODE R 504 (96 pages) : 85 F.***

VOTRE ORDINATEUR ET LA TELEMATIQUE – P. Gueulle : l'informatique individuelle est souvent synonyme d'informatique "solitaire". La télématique, qui permet la communication entre ordinateurs, brise cet isolement et ouvre des perspectives passionnantes. Différents moyens, comme le téléphone ou la radio, sont à votre portée pour réaliser les équipements de transmission décrits dans cet ouvrage. ***CODE R 487 (128 pages) : 90 F.***

DIVERS INFORMATIQUE

- ***JOUEZ AVEC MO5 – Eddy Dutertre : 40 F.***
- ***MIEUX PROGRAMMER SUR ORIC – Michel Archambault : 110 F.***
- ***COMMUNIQUEZ AVEC ORIC – Denis Bonomo et Eddy Dutertre : 145 F.***
- ***INTERFACES POUR ORIC-1 ET ATMOS – M. Levrel : 59 F.***
- ***ORIC A NU – Fabrice Broche : 151 F.***
- ***PLUS LOIN AVEC LE CANON X07 – Michel GANTIER : 85 F.***

PRATIQUE DES IMPRIMANTES – M. Archambault : apprendra aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante. ***95 F.***

DIVERS

- ***LA BAULE-DAKAR : 54 F***
- ***EXPEDITION POLE NORD : 95 F***
- ***EXPEDITION CARTIER LABRADOR EN CANOE KAYAK : 80 F.***

MARINE

- ***MANŒUVRE CATAMARAN CROISIERE : 49 F***
- ***TRAITE RADIO MARITIME : 162 F***

Etudiez branché !



LOGICIELS EDUCATIFS

Chaque logiciel comprend un rappel des cours, des exemples ou démonstrations, des exercices programmés ou libres

APPRENDS-MOI A LIRE 1
Activités de prélecture en maternelle.
A partir de 4 ans (synthèse vocale en option)

Ensemble d'activités destinées à mettre en place les pré-requis en matière de lecture. Les exercices utilisent les fonctions graphiques de l'ordinateur pour favoriser le développement de la représentation spatio-temporelle, du schéma corporel, du contrôle du tracé, de la mémoire et de la recherche d'indices. Les consignes d'utilisation sont données sous forme verbale grâce à des messages restitués par la synthèse vocale.

AMSTRAD (réf. P 4220) ______ 1 disk **255 F**
TO8, TO8D, TO9, TO9+ (réf. P 4219) ______ 1 disk **285 F**

APPRENDS-MOI A COMPTER 1
Grande section-CP (synthèse vocale en option)

Jeu éducatif qui conduit l'enfant à concevoir l'idée de nombres, à se familiariser avec le mécanisme de la numération, à en retenir le vocabulaire.

TO8, TO8D, TO9, TO9+
(réf. P 4227) ______ 1 disk **285 F**

APPRENDS-MOI A LIRE 2
Aide à l'apprentissage de la lecture.
Grande section-CP

Ensemble d'activités progressives pour passer de la non-lecture à la lecture. L'enfant est amené à parcourir un véritable album sonore intéractif : plus de 200 mots sont proposés en contexte ou par référence à des images et du son, à travers trois thèmes : la campagne, le voyage, le conte.

AMSTRAD (réf. P 4222) ______ 1 disk **255 F**

BALADE AU PAYS DE BIG BEN (6ème – 5ème)

Alice invite l'élève au pays de Big Ben dans quatre épisodes inspirés du roman de Lewis Caroll. Cette méthode originale, fondée sur une pédagogie active est un excellent outil de perfectionnement. Il comprend des tests de compréhension, de grammaire, de vocabulaire, des révisions du programme, des mini-jeux, un dictionnaire. De plus, une bande audio intégrée permet l'écoute des textes en anglais.

AMSTRAD (réf. P 009) ______ 1 disk **225 F**
Comp. PC (réf. P 0153) ______ 1 disk **280 F**

ENIGME A OXFORD (4ème – 3ème)

L'énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue anglaise : après un texte de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des rappels et des exercices de grammaire sont proposés, entrecoupés de mots croisés. L'approche du programme, la réelle qualité du graphisme et de l'exécution, les possibilités d'imprimer, d'entendre le texte sur la bande audio, en font un outil idéal pour le perfectionnement et la maîtrise de la langue anglaise.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ ______ 1 disk **250 F**
AMSTRAD (réf. P 0114) ______ 1 disk **225 F**
Comp. PC (réf. P 0124) ______ 1 disk **280 F**

ENIGME A MADRID (4ème – 3ème)

L'énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue espagnole : après lecture d'un texte illustré de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des explications et des exercices de grammaire sont proposés. Le logiciel est divisé en quatre épisodes entrecoupés de mots croisés. Il est possible de "tourner les pages" du texte, de l'entendre sur une bande audio intégrée, de l'imprimer. Par sa convivialité, ce logiciel est un excellent outil pour la maîtrise de la langue espagnole.

AMSTRAD (réf. P 0151) ______ 1 disk **225 F**
Comp. PC (réf. P 0152) ______ 1 disk **280 F**

ENIGME A MUNICH (4ème – 3ème)

L'énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue allemande : après un texte de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des rappels de grammaire et des exercices sont proposés. A travers quatre épisodes entrecoupés de mots croisés, l'approche du programme, la réelle qualité du graphisme et de l'exécution, la bande audio intégrée font d'Enigme à Munich un excellent outil.

AMSTRAD (réf. P 0146) ______ 1 disk **225 F**
Comp. PC (réf. P 0147) ______ 1 disk **280 F**

BALADE OUTRE RHIN
(6ème – 5ème)

Alice vous invite à la suivre dans son approche de la langue de Goethe, à travers une histoire en quatre épisodes illustrés, des exercices de compréhension et de grammaire, des mini-jeux... Grâce au dialogue avec l'ordinateur qui analyse, évalue les réponses et le guide pas à pas, l'élève progresse rapidement. Un logiciel éducatif conçu à partir d'une pédagogie active et servi par une bande audio intégrée et un dictionnaire.

AMSTRAD (réf. P 0014) ______ 1 disk **225 F**
Comp. PC (réf. P 0154) ______ 1 disk **280 F**

OBJECTIF MONDE :
LES MILIEUX NATURELS (6ème)

L'élève part à la découverte du monde et aborde les différents milieux naturels : végétation, faune et climat. Grâce à une synthèse comparative vivante, l'élève acquèrra une bonne compréhension des grands écosystèmes. Le contrôle et l'approfondissement des connaissances sont assurés par des constructions de paysages, des graphismes commentés, des exercices sur cartes, des mots croisés, un dictionnaire... (Editions Coktel Vision).

AMSTRAD (réf. P 0200) ______ 1 disk **195 F**
Comp. PC (réf. P 0202) ______ 1 disk **220 F**

OBJECTIF EUROPE
(4ème – 3ème)

L'élève s'interroge sur l'Europe, il se familiarise avec les systèmes économiques et sociaux, les institutions tant locales qu'européennes et réalise quatre stages (Institution politique, agriculture, industrie, localisation sur carte). Le logiciel propose des schémas explicatifs, des cartes commentées, des exercices variés. (Editions Coktel Vision).

AMSTRAD (réf. P 0220) ______ 1 disk **195 F**
Comp. PC (réf. P. 0222) ______ 1 disk **220 F**

OBJECTIF FRANCE
(4ème – 3ème)

Un organisme national met en place une opération d'information pour familiariser les Français avec l'espace national et régional. L'élève parcourt la France afin de préparer une campagne de publicité qui portera sur les régions (institutions, aménagements), les villes et les industries de la métropole ainsi que les DOM-TOM. Il trouvera des schémas explicatifs, de nombreux graphismes, des exercices variés et amusants. (Editions Coktel Vision).

AMSTRAD (réf. P 0210) ______ 1 disk **195 F**
Comp. PC (réf. P 0212) ______ 1 disk **220 F**

CONJUGUER

Outil pédagogique d'apprentissage de la conjugaison, ce logiciel permet de reconnaître toutes les formes correctes des verbes français. Tous les cas particuliers (auxiliaires, défectifs pronominaux, impersonnels, etc.) ont été traités. C'est également un outil de vérification et de correction orthographique.

AMSTRAD (réf. P 4346) ______ 1 disk **285 F**
Comp. PC XT (réf. P 5001) ______ 1 disk **295 F**

MOTS EN FETE (6ème – 2nde)
3 jeux de vocabulaire et d'orthographe

3 jeux de vocabulaire et d'orthographe pour réveiller les mots qui dorment dans les têtes. Le mot le plus long, Anagramme, Le pendu. Chacun d'eux offre divers niveaux, du débutant au virtuose. Aides et commentaires animent l'activité. Les dictionnaires dans lesquels ils puisent aléatoirement dépassent 80000 mots. Toute la richesse de la langue française.

Comp. PC (réf. P 4320) ______ 4 disks **325 F**

MATHS 6
Algèbre pour classe de 6ème
(également intéressant pour CM1-CM2)

M. et M.-T. Coquio : opérations + – x / ; fractions ; calculs sur les relatifs ; pourcentages avec graphisme ; suites proportionnelles avec graphisme ; calculs d'aires ; symétries orthogonales.

Comp. PC (réf. MC 01A) ______ **220 F**
AMSTRAD (réf. MC 01B) ______ 2 K7 **170 F**
(réf. MC 01C) ______ 1 disk **200 F**
ATARI ST (réf. MC 01D) ______ 1 disk **220 F**

MATHS-5 4
Algèbre pour classes de 5ème et 4ème

M. et M-T. Coquio : multiples et diviseurs d'un entier ; nombres premiers ; puissances d'un entier naturel ; décomposition d'un entier naturel ; P.G.C.D. et P.P.C.M. ; calcul algébrique ; rationnels (simplifications et opérations de fractions) ; équations et inéquations dans R.

AMSTRAD (réf. MC 02A) ______ 2 K7 Maths 4 **170 F**
(réf. MC 02B) ______ 2 K7 Maths 5 **170 F**
(réf. MC 02C) ______ 1 disk **200 F**
ATARI ST (réf. MC 02D) ______ 1 disk **220 F**

MATHS-3
Algèbre pour classe de 3ème

M. et M.-T. Coquio : constructions de vecteurs ; calculs sur les droites ; systèmes linéaires 2,2 ; régionnement du plan ; calculs sur les racines carrées ; notions de trigonométrie.

AMSTRAD (réf. MC 03A) ______ 2 K7 **170 F**
(réf. MC 03B) ______ 1 disk **200 F**
Comp. PC (réf. MC 03C) ______ **220 F**
ATARI ST (réf. MC 03D) ______ 1 disk **220 F**

EQUATIONS
Algèbre pour classes de 3ème et 2nde

M. Coquio : équations du second degré avec interprétation graphique ; systèmes linéaires 2,2 ; systèmes linéaires à n équations ; p inconnues (n,p < 8) (sur disquette seulement).

AMSTRAD (réf. MC 04A) ______ 1 K7 **150 F**
(réf. MC 04B) ______ 1 disk **200 F**

MATHS-Second cycle 1
Niveau 2nde à terminales

M. Coquio : équations du second degré avec interprétation graphique ; courbes Y = F(x) avec choix du repère et des unités ; intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices ; suites récurrentes avec graphisme ; fonctions réciproques.

AMSTRAD (réf. MC 05A) ______ 2 K7 **200 F**
(réf. MC 05B) ______ 1 disk **250 F**

MATHS-Second cycle 2
Niveau 4ème à terminales

M. Coquio : image par application affine ; courbes avec options (dont hardcopy) ; courbes superposées ; courbes définies par morceaux (disquette) ;

famille de courbes ; courbes planes (cinématique) ; courbes définies par une intégrale.
AMSTRAD (réf. MC 06A) ______ 2 K7 170 F
(réf. MC 06B) ______ 1 disk 200 F

GEOMETRIE PLANE
Algèbre 2ème à terminales
M. Hirtzler : utilitaire de dessin pour tracer points, droites, segments et cercles avec résultat de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homothétie, similitude...) sur des figures simples (carré, triangle, cercle...).
AMSTRAD (réf. MC 07A) ______ 1 disk 200 F
ATARI ST (réf. MC 07B) ______ 1 disk 220 F
Comp. PC (réf. MC 07C) ______ 1 disk 250 F

ESPACES ET SOLIDES
Niveau 1ère et terminales
M. Hirtzler : utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation de solides dans l'espace avec choix des angles de perspective.
AMSTRAD (réf. MC 08A) ______ 1 disk 200 F

FONCTIONS ET COMPLEXES
Niveau terminale et sup.
M. Hirtzler : tracé de Y = f(x), polaires, droites, enveloppes avec choix du repère et des unités ; calculs, calculs d'aires ; exemples (conchoïdes, cissoïdes, coniques) ; complexes (calculs, équations, transformations et exemples).
ATARI ST (réf. MC 09A) ______ 1 disk 220 F

FRANÇAIS
Niveau CM1, CM2, 6ème
A. Malassis : dictée réussie ; exemples et exercices ; conjugaison ; participes passés avec être et avoir.
AMSTRAD CPC (réf. MC 10A) ______ 2 K7 170 F
(réf. MC 10B) ______ 1 disk 200 F

FONCTIONS NUMERIQUES
Niveau 1ère à sup.
M. Hirtzler : calcul formel : développements, écriture de la fonction dérivée avec simplification. Développements limités au voisinage de x = a. Les fonctions arcsin, arccos, sh, ch, th sont définies. De 0 à 4 paramètres dans votre fonction. Graphes y = f(x), paramétriques et polaires. Jusqu'à 10 graphes sur l'écran. Possibilité de revoir en changeant origine et unités.
Comp. PC (réf. PI 001A) ______ (ttes cartes) 250 F
AMSTRAD (avec CPM +) (réf. PI 001B) ___ 1 disk 250 F

STATISTIQUES
Niveau 1ère et term.
M. Hirtzler : séries à une variable numérique : histogrammes, diagrammes circulaires, moyenne, écart-type. Classement de données brutes. Séries à une variable alphabétique : fréquences d'apparition des lettres dans un texte, diagrammes, histogrammes. Séries à deux variables pondérées ou non : représentation, ajustement linéaire, corrélation, ajustement par fonctions log et exp. Sauvegarde et chargement des données, impression à tout moment.
AMSTRAD (tous CPC) (réf. PI 002A) ___ 1 disk 200 F

CREER ET JOUER AVEC LES MATHEMATIQUES
Niveau 5ème à term.
M. Hirtzler : 3 jeux de cartes pour apprendre les transformations géométriques : rotations, symétries axiales et centrales, translations dans le plan. Symétries centrales et par rapport à des plans, translations dans l'espace. 2 jeux de réflexion : placer 8 tours ou 8 reines sur l'échiquier, parcourir les 64 cases avec le cavalier ; colorier des réseaux avec le minimum de couleurs. Solutions optimales données par l'ordinateur. 1 outil de création graphique : les pavages du plan à partir des formes de base sauvegarde, impression, exemples. Menus déroulants, souris, joystick ou clavier.
Comp. PC (ttes cartes graphiques)
(réf. PI 003A) ______ 250 F
AMSTRAD (avec CPM +) (réf. PI 003B) ___ 1 disk 250 F.
ATARI ST (réf. PI 003C) ______ 1 disk 250 F

MATRICES
Calculs sur les vecteurs : sommes, produit scalaire. Opérations sur les matrices : somme, produit, puissance, transposée. Permutation, suppression, duplication, échange lignes et colonnes. Déterminants, matrices inverses, rang, trace. Systèmes linéaires à n équations et à p inconnues. Polynomes caractéristiques, valeurs propres réelles, complexes. Fabrication automatique de matrices. Programme BASIC avec RSX en assembleur. Mode démonstration. Documentation organisable en arborescence. Impression et sauvegarde sur disque. Format compatible avec des tableurs courants.
AMSTRAD CPC 6128/664/464 (réf. PI 004A) ___ 250 F

POLYNOMES
Opérations sur polynomes : somme, produit, composition. Valeur en un point. Calcul des racines, équations algébriques. Développements limités. Polynomes de Tchebycheff, Legendre, Hermite, Bernoulli. Fabrication automatique par remplissage avec formule. Tracé de courbes algébriques avec axes, affichage de coordonnées. Copie d'écran. Programme BASIC avec RSX en assembleur. Mode démonstration. Documentation organisable en arborescence. Impression et sauvegarde sur disque. Format compatible avec des tableurs courants.
AMSTRAD CPC 6128/664/464
(réf. PI 005A) ______ 250 F

LOGICIELS UTILITAIRES

PRODUITS CPC

LA "TRILOGIE" DU 6128
(disponible sur disquette seulement).

TASWORD 6128 "MAILMERGE"
Le traitement de texte du 6128.
Réf. SE 1201 D ______ 360 F

MASTERFILE 6128
Base de données relationnelle.
Réf. SE 1202 D ______ 360 F

MASTERCALC 6128
Tableur simple rapide et puissant.
Réf. SE 1203 D ______ 300 F

Masterfile et Mastercalc peuvent envoyer leurs données vers Tasword. Tous les trois sont utilisables sur 464/664 + extension 64 Ko DK'Tronics. Tasword 6128 peut s'utiliser avec les extensions Vortex. Clavier Azerty accommodé.

TASWORD 464
Réf. SE 1200 K ______ 260 F

TASWORD "DISQUETTE"
Pour 464 et 664 (avec Tasword 6128)
Réf. SE 1201 D ______ 360 F

TASCOPY
Copies d'écran (6 tons de gris, formats A4 & A3)
Réf. SE 1208 D ______ 230 F

TASCOPY CPC
Version cassette
Réf. SE 1207 K ______ 190 F

SEMABANK
Gestion de comptes bancaires rapide et fiable
Réf. SE 1258 D ______ 330 F

STATISTIQUES MULTIVARIEES POUR CPC 464 et 6128
Réf. SE 1259 D ______ 395 F

TASPRINT CPC sur cassette
Réf. SE 1205 K ______ 190 F

CONVERSIONS BUS 6128
Nouveau pour périphériques standard (extensions, synthés, digitaliseurs...)
Réf. SE 1212 ______ 175 F

VIEWTEXT
Vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? Viewtext affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette. N'attendez pas pour envoyer vos solutions aux magazines.
K7 seulement (réf. ES 1001A) ______ 135 F

IMPRESSION
Vous possédez une imprimante, mais sa programmation vous rebute, de part sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 55 commandes RSX. Programme style de caractères ; programme les différentes tabulations ; programme le contrôle de l'imprimante ; programme la sortie 8 bits ; programme les recopies d'écrans paramétrables : trame ; agrandissement ; déplacement ; sélection fenêtres.
K7 (réf. ES 1002A) ______ 200 F
disk (réf. ES 1002B) ______ 240 F

L'INTERPRETE
La majorité des logiciels existants sont dans la langue de Shakespeare et l'utilisation n'en est que plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, jeux...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque, édition des secteurs, acceptation de jokers ; traduit plus de 500 mots à la fois ; répète automatiquement sur la disquette les textes à traduire.
Disk (réf. ES 1003A) ______ 290 F

ZENITH
La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de quatre programmes par face. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (BASIC ou BINAIRE) en un minimum de place.
Disk (réf. ES 1004A) ______ 250 F

ECHOSOFT
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface, telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller-découper, déplacer, initialiser, variations vitesse, etc. Deux autres programmes sont livrés avec ce logiciel : le premier est un synthétiseur qui transforme le clavier en un orgue ; le second est un générateur de sons (polyphonique) pour incorporer dans tous les programmes de votre création.
Disk (réf. ES 1005A) ______ 385 F

PSYCHOTEST
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières, mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche des entreprises américaines, Psychotest vous offre un divertissement garanti.
Disk (réf. ES 1006A) ______ 135 F

PRODUITS CPC ET PCW

(2 versions sur la même disquette)

TASPRINT LE TYPOGRAPHE
5 écritures sur CPC, 8 sur PCW. Compatible Tasword CPC et PCW, Locoscript, Wordstar...).
Réf. SE 1206 D ______ 230 F

TAS-SIGN
L'artiste en lettres, enseignes, réclames créez-les vous-même...
Réf. SE 1262 D ______ 300 F

PRODUITS PCW 8256 ET 8512

TASWORD 8000
Le traitement de textes rapide avec "Mailmerge" pour les utilisations professionnelles.
Réf. SE 1217 D ______ 450 F

MASTERFILE 8000
La base de données relationnelle travaillant entièrement en RAM, rapide, flexible, simple et puissante.
Réf. SE 1221 D ______ 550 F

PRODUITS "PC" IBM ET COMPATIBLES

TASWORD PC
Le traitement de textes des PC, simple, puissant et avec "Mailmerge".
Réf. SE 1226 D ______ 490 F

TASPRINT PC
Le typographe, 25 écritures, créateur de caractères, mode "machine à écrire".
Réf. SE 1251 D ______ 390 F

TAS-SIGN PC
L'artiste en lettres, enseignes, réclames et créez-les vous-même
Réf. SE 1263 D ______ 390 F

DIVERS

BOURSE 2000
Développé avec des agents de change, ce logiciel vous permet de vous plonger dans le milieu de la bourse. PLus d'hésitation, grâce aux formules d'anticipations et de moyennes de ce logiciel. Achetez votre journal, suivez les cours de la bourse et nous vous garantissons plus que de substantiels bénéfices. Avec une ou plusieurs valeurs sur trois années : la croissance annuelle, l'évolution et la moyenne mobile, les points et les figures (méthodes reconnues par les agents de change), les hausses et les baisses moyennes, la gérée, la situation. Calqué sur les outils des grandes agences ou des clubs d'investissement, Bourse 2000 gère vos titres, actions ou obligations.
Disk CPC (réf. ES 1007A) ______ 450 F
Disk PCW (réf. ES 1007B) ______ 850 F
Disk PC (réf. ES 1007C) ______ 1200 F

SILIPACK
La musique à votre portée
2 programmes : performances + qualités
SILIDRUM : boîte à rythmes programmables, gérée par menus déroulants (clavier ou joystick).
SILITONE : synthétiseur sur 5 octaves géré par menus déroulants (clavier ou joystick). Générateur BASIC semblable à celui de Silidrum. Récupère les rythmes créés par Silidrum. Gestion des notes et des blanches.
Réf. ES 1008A ______ 375 F

GAGNEZ DU TEMPS

PROFITEZ DES PRIX BRETAGNE EDIT'PRESSE

CLASSEZ ET PROTEGEZ

BOITES DE RANGEMENT MEDIA BOX POSSO



COMPACT DISC

Pour 13 compact discs

110 F

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus



VIDEO

Pour 9 cassettes vidéo VHS, V2000 Beta

142 F

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus



Pour 40 à 150 disquettes 3", 3" 1/4, 3" 1/2

125 F

DISQUETTES 3"

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus



Pour 16 minicassettes

95 F

CASSETTES AUDIO

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus



Pour 50 à 70 disquettes

175 F

DISQUETTES 5" 1/4

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus

DES AFFAIRES A NE PAS MANQUER

Pensez qu'une réparation coûte plus cher qu'une protection !



Housses de protection - Simili cuir - (le lot clavier + moniteur)
Fabriquées et garanties par nos soins.

☐ CPC 464 et 664	Moniteur monochrome	☐	219 F port + emb. 20 F
	Moniteur couleur	☐	219 F port + emb. 20 F
☐ CPC 6128	Moniteur monochrome	☐	219 F port + emb. 20 F
	Moniteur couleur	☐	219 F port + emb. 20 F
☐ PC 1512	Moniteur monochrome	☐	249 F port + emb. 20 F
	Moniteur couleur	☐	249 F port + emb. 20 F
☐ MACINTOSH	Clavier simple	☐	249 F port + emb. 20 F
	Clavier pavé numérique	☐	249 F port + emb. 20 F
☐ ATARI ST	Moniteur SM 125	☐	219 F port + emb. 20 F
☐ DMP 2000 Amstrad			110 F port + emb. 20 F

DES DISQUETTES

(doubles faces, doubles densités)





– Disquettes 5" 1/4 avec la pochette lot de 10	50 F
– Disquettes 3" 1/2 avec la pochette lot de 10	190 F
– Disquettes 3" Maxell avec la pochette cartonnée, lot de 10	270 F



VECTORIA 3D

Un logiciel d'initiation au dessin en 3D, sur ordinateur.
Une bonne approche de la CAO (Conception Assistée par Ordinateur), facilitée par l'emploi de fonctions simples et bien pensées.
Le logiciel est rapide, permet le dessin "3 vues", la présentation 3D et l'intégration des objets créés au sein d'un décor.
Le manuel d'accompagnement permet une prise en main très rapide du logiciel.
Vectoria 3D, version PC, est utilisable sur disquette ou disque dur.
Il utilise la souris ou le clavier

Au prix exceptionnel
- Sur PC 410
- CPC 6128 410

Très bientôt sur ATARI et AMIGA.

BON DE COMMANDE

a adresser à **BRETAGNE EDIT'PRESSE – La Haie de Pan 35170 BRUZ – Tél. 99.57.90.37**

ATTENTION
Bien inscrire les ARTICLES dans la bonne rubrique ; le port étant calculé en fonction de l'objet a expédier.

CALCULEZ LE COUT : Montant de l'article + Port = VERITE DES PRIX

	DESIGNATION	Réf. au n°	Qté	Prix unitaire	+ Port	Montant
Divers						
					TOTAL	
Ma bibliothèque						
Envoi Poste : 10 %					TOTAL	
Etudiez-Branchez Scolaire - Utilitaire						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (20 F par logiciel)					TOTAL	
Housses - Disquettes						
Envoi 20 F/housse + 7 F en recommandé – disquettes forfait 20 F (étranger, nous consulter)					TOTAL	
					TOTAL	
			MONTANT GLOBAL			

Je joins mon règlement chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat ☐ carte bleue ☐

NOM ______ Prénom ______

N° ______ Rue ______

______

Ville ______ Code postal ______

"Ecrire en majuscules"

IMPERATIF
Si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer le n° de la carte et la date de validité ainsi que votre signature

Ams 17

N° CARTE BLEUE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

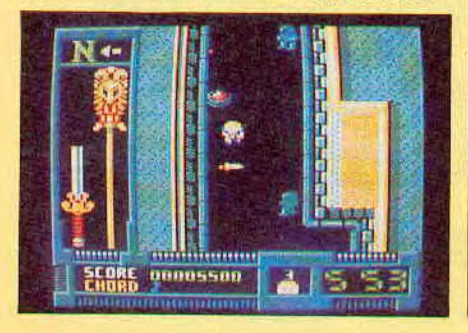
Signature

DATE Limite de validité ☐☐☐☐☐☐

LES MAITRES DE L'UNIVERS

Arcade

Skeletor vous connaissez ? Bien sûr c'est le vilain à tête de mort qui se démène tout le long du dessin animé ou du film contre les forces du bien représentées par Musclor ou He-man pour les intimes. Or donc cette histoire débute sur notre terre. Nos héros qui comprennent (pour le même prix) Musclor, Teela et Gwildor sont éparpillés dans une cité américaine. Vous dirigez Musclor, parti à la recherche d'accords musicaux. Ces accords sont ceux nécessaires au bon fonctionnement de la clé cosmique. Allons bon, qu'est-ce que c'est ce machin là. Mais voyons c'est un objet type bidule qui permet de passer d'une dimension à une autre sans trop se fatiguer. Cette méthode de voyage permet, entre autres, aux méchants de venir sur terre pour y semer la pagaille et le SIDA. Allons, bien sûr, Musclor il veut pas que tout ça se fasse. C'est pourquoi il passe les 9 heures qui restent avant le grand chambardement à courir après ces ! # φ d'accords. La ville et ses rues sont de vrais labyrinthes. D'ailleurs vu la difficulté vous trouverez un plan dans le mode d'emploi. Malheureusement, la gestion des déplacements est assez tordue et il est assez facile de se perdre. Puisqu'il n'y a pas énormément d'action au départ (tir à vue sur les soldats ennemis rencontrés), on attend avec impatience un appel de l'un de ses alliés. Enfin le visage béni apparaît et nous conseille de nous rendre chez le ferrailleur où ça castagne un max. J'espère que vous savez vous repérer parce que l'endroit n'est pas facile à trouver (même avec le plan). Là-bas (JJG) vous allez faire chuter leur niveau d'énergie jusqu'à ce qu'ils disparaissent. Une fois la formalité accomplie (facile !) vous gagnez un accord. Il vous reste encore la bataille dans le magasin de Charlie, les combats en disques volants et finalement l'affrontement avec Skeletor. Tout cela me paraît bien amusant. Tiens une épée je la prends et je me régénère : je détiens la force toute puissante !!





Notre avis :

Bon, c'est un jeu tiré du scénario d'un film ce n'est ni le premier, ni le dernier. Les graphismes ne sont pas très réussis et l'intérêt est plutôt limité.

GRYZOR

Arcade

Non, ce n'est pas possible, il y a tromperie sur la marchandise. Tout le monde sait bien que Lance Gryzor a été tué en mission il y a quelques jours. Par conséquent ce jeu devrait s'intituler Kartinor, le nom du nouvel agent, envoyé pour anéantir une base extraterrestre enfouie au cœur de la jungle. En effet les Durrs (Akuire) se sont douillettement installés dans une partie inexplorée de notre planète. Mais puisque l'atmosphère est décidément trop chaude à leur goût, ils ont construit une machinerie gigantesque qui leur permet de contrôler le climat de notre riante planète. Si l'on ne stoppe pas cette engeance, la Terre va connaître une nouvelle période glaciaire. Kartinor empoigne son M82 et réajuste son harnachement. Son doigt est crispé sur la détente. Elle est partie ! Dans le décor junglesque se cachent de nombreux ennemis et dangers. Il faut toute l'habileté et la vitesse de Kartinor pour parvenir à sortir en bon état de ce piège. La difficulté est encore accrue par la présence de plusieurs niveaux de jeu dans la première partie. En effet, quelques batteries ennemies et blindées sont disposées en contre-bas. Certaines sont camouflées et ne se dévoilent qu'au dernier moment. Il est même conseillé pour éviter certaines surprises de marcher dans l'eau. Par exemple le port est miné et la traversée est plutôt hasardeuse : préférez la rivière cela vous évitera des désagréments. Certaines portes s'ouvrent et laissent entrevoir un entrelac mécanique, si votre arme est assez prompte le mécanisme est détruit et un objet étrange apparaît : passez dessus et votre M82 sera doté d'un laser très puissant. Mais bientôt vous voici devant la porte du complexe vaillamment défendue par une horde de méchants. Plusieurs coups seront nécessaires pour percer le blindage de la porte qui vous mènera dans des labyrinthes complexes et obscurs



Notre avis :

Bien que se déroulant sur un écran réduit, le champ d'action de Gryzor est très grand. Quant aux graphismes, Rhaa Lovely : magnifiques. Les sprites sont tout petits mais ils possèdent de nombreuses attitudes et les décors ne manquent pas eux non plus de détails. Il s'agit d'un jeu d'arcade rapide et loin d'être facile (En fait il y a des "parcours" à respecter mais la moindre erreur peut vous faire plonger).

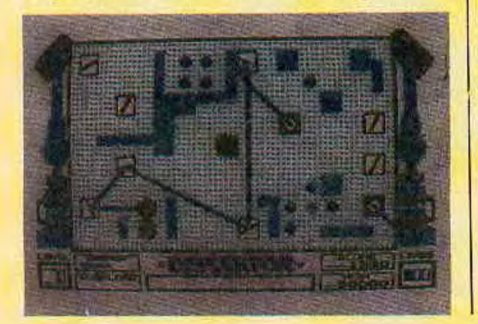




DEFLEKTOR

●*Arcade/Réflexion*

Attention ! Ce qui va suivre est très important ! Si vous êtes un fanatique de jeu d'arcade mais que vous êtes un peu fatigué (oh, un tout petit peu...) d'être poursuivi par les monstres qui vous pompent votre énergie ou de devoir tirer dans le tas en permanence pour avoir une chance de survivre, alors vous risquez d'être intéressé par ce qui suit... Si, au contraire, vous êtes un fanatique de jeu d'aventure mais que vous éprouvez (provisoirement) une certaine lassitude face à l'analyseur syntatique, alors vous risquez aussi d'être intéressé par ce qui suit... Bref, si vous avez envie de faire un petit break tout en faisant un peu travailler vos méninges, Déflektor est peut-être bien fait pour vous...



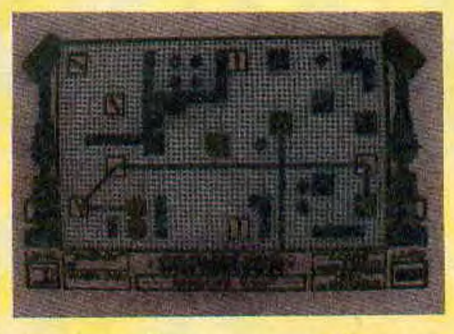
Je vous explique le principe : vous disposez d'un laser produisant un rayon de haute intensité : le but de la manœuvre est d'atteindre un récepteur et de créer ainsi le contact. Seulement, le chemin à parcourir est loin d'être simple pour y parvenir et vous avez un véritable périple à accomplir pour complèter chaque circuit optique qui se présente à vous...

Qui dit circuit optique dit bien entendu miroirs. Il y en a plusieurs sortes à votre disposition : certains sont orientables suivant votre désir et d'autres sont à rotation automatique ; ils tournent plus ou moins vite selon la direction que vous donnez au rayon... Mais, me direz-vous, il suffit de diriger le rayon vers le récepteur ? Non, c'est un peu plus compliqué que cela : il y a un certain nombre de cellules à détruire avant et pour les atteindre il faut savamment contrôler le rayon ; mais, en plus, il existe des possibilités de surcharge qu'il faut immédiatement modifier !... Il s'agit de la réflexion totale qui surchauffe le laser ou, enfin, de heurt avec une mine provoquant une surtension de courant...

Disposant seulement d'une quantité d'énergie fixe, vous devrez faire quelques séances d'entraînement avant de parvenir à créer le contact. Mais attention lorsque vous passerez aux écrans suivants, il vous faudra en plus afronter les diablotins qui ont pour effet de changer le déplacement du rayon à leur guise... Cela devient alors une véritable course poursuite et c'est vraiment diabolique !...

Notre avis :

Avec un graphisme net et parfaitement géométrique (normal), Déflektor présente un sujet totalement original. A posséder si vous désirez étudier les pouvoirs de la réflexion (dans tous les sens du terme...).

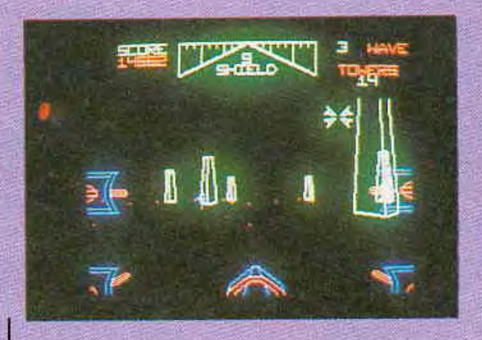


STAR WARS

Arcade

Premier épisode de la saga la Guerre des étoiles. The game nous met dans la peau de Luke Skywalker. Si vous me demandez "Luke quoi ?" je vous prierai de revoir vos classiques. Pis d'abord il y a les méchants avec Dark Vador et pis surtout l'étoile de la mort qu'elle est très grosse et très dangereuse. Alors que les rebelles dont la princesse Leia elle est la chef ils veulent la détruire (pas la princesse, hein, l'étoile de la mort). Elle a décidé (la princesse pas





l'étoile de la mort) d'envoyer ses chasseurs pornographiques (ou chasseurs X) pour tout casser le joujou du méchant. Mais elle est vraiment bien défendue (l'étoile de la mort, pas la princesse) alors ça va pas être de la tarte. D'abord, les gentils ils vont tirer sur les tie-fortow qui sont les vaisseaux ennemis. Ensuite il faudra survoler la surface de l'étoile de la mort et détruire les tourelles qui vous veulent, à priori, du mal. Mais comment je cause moi ! Donc quand on a fini de mettre du bazar on peut se lancer à priori dans le canyon dont il mène au générateur d'énergie et qu'il faut le casser (le générateur, pas le canyon).

A priori, les ennemis n'arrêtent pas de vous tirer dessus. Alors votre énergie, elle baisse. Pis quand vous avez plus d'énergie votre avion il a perdu, il a le game over. Si vous êtes pas trop forts, vaut mieux, à priori, prendre le niveau qu'il est le plus faible. Signé : Kartine 9 ans.

Notre avis :

Ce jeu reprend intégralement le jeu de café sans la synthèse vocale et sans la rapidité. Rappelons que le décor est représenté en fil de fer et en 3 dimensions. Le tout ne plaira qu'aux fanatiques de ce type de graphismes car l'intérêt que pourrait avoir le programme est annulé par une animation hésitante. De plus le jeu est vraiment trop simple. La preuve : Kartine parvient facilement au 3e niveau c'est vous dire.



PROTEGEZ VOS REVUES !



BON DE COMMANDE CLASSEUR (port inclus)

NOM ______________________ Prénom ______________________

Adresse ____

Code postal ______________________ Ville ______________________

Je désire recevoir

- ☐ Classeur(s) THEORIC : 80 F
- ☐ Classeur(s) AMSTAR : 60 F
- ☐ Classeur(s) PCompatibles Magazine : 60 F
- ☐ Classeur(s) CPC : 60 F
- ☐ Classeur(s) MEGAHERTZ : 80 F

Signature

Ci-joint chèque de ____________ F au nom des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ



ANCIENS NUMEROS

(Franco de port)

Informatique AMSTRAD
AMSTAR

Attention, n° 1 à 4 épuisés.

☐ 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11,	**15 F**	__
☐ 12, 13, 14, 15, 16	**18 F**	__
	Total Général	__

Entourez le (ou les) numéro(s) commandé(s).

Nom: ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ____

Code postal : ______________________ Ville : ______________________

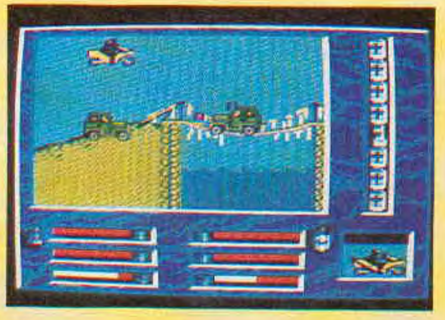
Date : ______________________ Signature :

Merci d'écrire en majuscules.

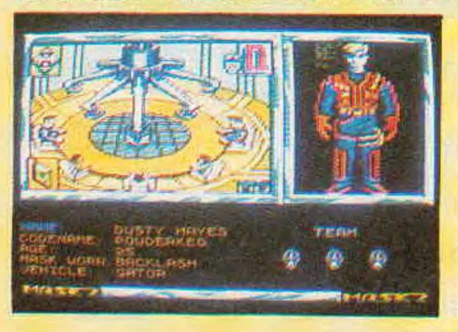
Ci joint, un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM.
Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan -35170 BRUZ.

MASK II

Arcade



A peine le temps de souffler et déjà un deuxième Mask. Celui-ci comprend 3 missions différentes. Chacune d'entre elles est expliquée en détail dans la notice. Elles débutent toutes par la traditionnelle cérémonie de remise des masques dans la base secrète de Boulder Hill. A chaque nouvelle mission il faut choisir 3 agents parmi les 5 disponibles. A l'aide d'une icône vous sélectionnez les personnages et les véhicules les plus aptes à remplir la mission proposée.
La première expédition a pour but de retrouver le président de l'ANP ou Alliance des Nations Pacifiques (elle compte un membre unique). Ce cher président a été enlevé par les Venoms. Ces derniers projettent de semer l'anarchie sur la Terre, ils doivent donc se débarrasser du seul homme qui puisse les en empêcher. Deuxième mission : s'emparer d'un missile susceptible de détruire une base vénomienne installée dans le désert. Et pourquoi donc ? parce que cette installation est le prélude à l'appropriation totale des réserves de pétrole au profit des Venoms. Enfin dernière aventure : les bricoleurs de Venom ont mis au point une arme dévastatrice à base du plus gros rubis du monde. Il faut détruire cette arme puis rapporter le rubis au temple d'où il a été volé.



Après la sélection des agents, le tableau de bord apparaît : une grande fenêtre s'ouvre sur un scrolling latéral du paysage. Le premier véhicule sélectionné descend du ciel. Ne vous laissez pas aller : faites très attention à la nature du terrain. S'il s'agit d'une étendue d'eau, seuls les véhicules amphibies pourront y surnager sans problèmes. Il y a également des obstacles infranchissables pour les véhicules non-volants. Dans le même état d'esprit, Rhimo, le camion blindé peut déblayer des éboulis de rochers grâce à sa grille avant. A chaque engin correspond une touche de 1 à 3. C'est donc à vous de choisir le bon appareil en fonction de ses capacités et de son armement●

Notre avis :

Mask II est plutôt réussi graphiquement en revanche l'animation est tout juste correcte. Les commandes sont simples à assimiler, il n'est pas besoin d'un long apprentissage. Un seul regret : les décors ne sont pas assez variés d'une mission à l'autre.

OUT RUN

Simulation●

Hosannah, Out Run le tant attendu est arrivé. Fébrilement j'extrais la cassette convoitée de son enveloppe de plastique. Out Run, le jeu magique de nos salles de jeux, celui qui par sa rapidité, la beauté et la variété de ses décors enchante encore les fanatiques du volant. Le principe du jeu est extrêmement simple : il s'agit de parcourir le plus rapidement possible un tronçon de route en compagnie d'une accorte bougresse et à bord d'une somptueuse Ferrari Testarossa. Comme vous êtes de plus un amateur de musique, vous ne pouvez supporter de conduire sans avoir les oreilles remplies d'un air entraînant. Que St-Joystick nous damne, la sonorisation est à la hauteur du programme : superbe (je parle toujours de la version arcade). Sur ces "highways" il y a également d'autres véhicules qui gênent votre progression. Votre vitesse maximum est d'environ 293 km/h. Cette dernière valeur est atteinte grâce à la position 2 du levier de vitesse. Soudain la route se divise en deux parties : il s'agit de faire un choix assez rapidement.





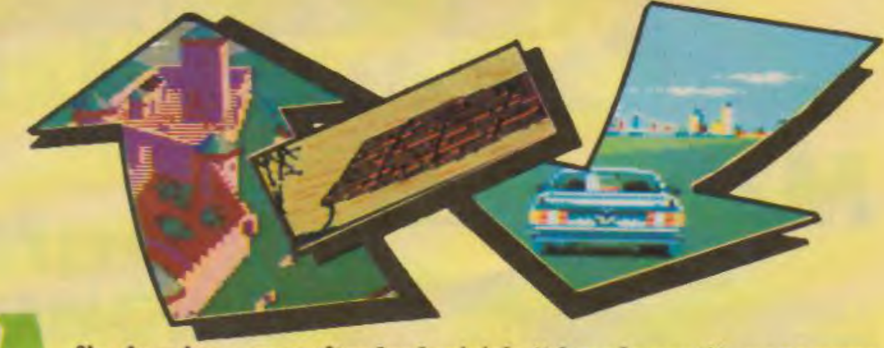
Celui-ci déterminera le prochain décor, si vous parvenez au point "check" bien sûr. Chaque rencontre avec un obstacle se solde par une perte de temps puisqu'il vous faut redémarrer. De plus la route est loin d'être plane et les descentes vertigineuses laissent parfois entrevoir quelques surprises.●

Notre avis :

Si nous vous avons parlé du jeu d'arcade tout au long de ce banc d'essai c'est tout simplement pour faire découvrir le "vrai" Out Run à ceux qui ne le connaîtraient pas encore. La version Amstrad est très décevante ; si le principe reste le même, les caractéristiques principales du jeu sont absentes : la rapidité et la sonorisation. En effet même à la vitesse maximum les déplacements sont saccadés et lents. Quant à la sonorisation elle est quasi inexistante. Mis à part la cassette audio livrée avec le programme et contenant la musique originale seuls quelques pseudo crissements de pneus viennent ponctuer le jeu. On savait que l'Amstrad ne pourrait soutenir la comparaison avec la machine de café mais tout de même...



LE HIT DES LECTEURS



Afin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) ainsi que des cinq interfaces que vous préférez... ensuite, vous nous l'envoyez.





PLACE UTILITAIRES	NOM	TYPE	PROGRESSION
1	The Advanced OCP Art Studio	Utilitaire graphique	—
2	The Advanced Music System	Utilitaire musique	—
3	Silpack	Utilitaire musique	▲
4	Tas-sign	Utilitaire imprimante	—
5	Magic Sound	Utilitaire musique	▲



PLACE JEUX	NOM	TYPE	PROGRESSION
1	Trantor	Arcade	▲
2	Bivouac	Simulation sportive	▲
3	Arkanoïd	Arcade	—
4	Oxphar	Aventure	▲
5	Super Ski	Simulation sportive	▲



PLACE INTERFACES	NOM	TYPE	PROGRESSION
1	Mirage Imager Turbo	Duchet	—
2	Digitaliseur d'images	Jagot et Léon	▲
3	Multiface 2	Romantic Robot	—
4	Scanner	Dart	▼
5	Synthétiseur	TMPI	—

CONSEILS

L'AMSTRAD a suscité bien des enthousiasmes chez les éditeurs de logiciels, qu'ils soient français ou étrangers. Devant la prolifération de programmes sur AMSTRAD, il nous a semblé utile de faire paraître chaque mois une liste des jeux ou des utilitaires qui nous ont le plus séduits afin d'orienter votre choix sur l'achat éventuel d'un logiciel.

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR
Bravestarr	*Go !*
Buggy Boy	*Elite*
Gryzor	*Ocean*
L'Ange de Cristal	*Ere Informatique*
L'Anneau de Zengara	*Ubi Soft*
Mach 3	*Loriciels*
Quad	*Microïds*
Rolling Thunder	*US Gold*



TEL :32.28.91.39

COMPILATIONS

TITRES	K7/D7
4 x 4	130/159 F
FIGHTER PILOT	
NIGHT GUNNER	
TOMAHAWK	
TT RACER	
5 PAK II	84/135 F
ACE	
BATTY	
INTERNATIONAL KARATE	
INTO THE EAGLE'S NEST	
LIGHT FORCE	
SHOCKWAY RIDER	
6 PAK I	93/118 F
1942	
ANTIRIAD	
COMMANDO 86	
FIGHTING WARRIOR	
JET SET WILLY II	
SCOOBY DOO	
SPLIT PERSONALITIES	
10 JEUX FANTASTIQUES	124/--- F
AU REVOIR MONTY	
AVENGER	
CONVOY RAIDER	
FINAL MATRIX	
FUTURE KNIGHT	
JACK THE NIPPER I	
KNACK OUT	
SAMURAI TRILOGY	
THING BOUNCES BACK	
WEST BANK	
ALBUM EPIX	127/171 F
IMPOSSIBLE MISSION	
SUPER CYCLE	
WINTER GAMES	
WORLD GAMES	
AMSTRAD GOLD HITS II	94/129 F
AVENGER	
BREAKTHRU	
DESERT FOX	
GOONIES	
KONAMI'S GOLF	
AMSTRAD GOLD HITS I	89/126 F
ALIEN 8	
BEACH HEAD II	
RAID	
SUPER TEST DECATHLON	
BIG 4 II	89/163 F
DEEP STRIKE	
SABOTEUR II	
SIGMA 7	
THANATOS	
BIG 4 I	89/144 F
COMBAT LYNX	
CRITICAL MASS	
SABOTEUR	
TURBO ESPRIT	
CHIP 3	91/137 F
3D NIM	
BUGGY II	
DEATH'S CASTLE	
ZARX	
COMPIL'ACTION	---/153 F
DUEL 2000	
JAMES DEBUG	
OPERATION NEMO	
COMPUTER HITS 10G 5	100/--- F
ANTIRIAD	
BRIDE OF FRANKESTEIN	
CITY SLICKER	
DAMBY	
DEACTIVATOR	
ELECTRAGLIDE	
PULSATOR	
REVOLUTION	
SPINDIZZY	
STARQUAKE	
TRIAXOS	
ZENJI HATA	
COMPUTER HITS VOL 3	---/120 F
CAULDRON	
DYNAMITE DAN	
GEOFF CAPES STRONGMAN	
JUGGERNAUT	
THE DEVILS CROWN	
WRIGGLER	
CONFLITS	130/164 F
BATTLE FOR BRITAIN	
BATTLE FOR MIDWAY	
ELITE COLLECTION II	140/180 F
BOMB JACK II	
GHOSTS'N GOBLINS	
PAPER BOY	
SPACE HARRIER	
ELITE COLLECTION I	75/104 F
AIRWOLF I	
BOMB JACK I	
COMMANDO	
FRANCK BRUNO'S BOXING	
FAB HITS VOL II	153/204 F
CRAFTON & XUNK	
DOOM BLUES	
ROBBOT	
SAI COMBAT	
FAB HITS VOL I	153/204 F
MACADAM BUMPER	
MISSION II	
RACING	
FIVE STAR GAMES II	97/137 F
ALIEN HIGHWAY	
CAULDRON II	
DANDY	
DOOMSDAY BLUES	
FROSTBYTE	
FIVE STAR GAMES I	141 F
EQUINOX	
SPINDIZZY	
THREE WEEKS IN PARADISE	
WHO DARES WINS II	
ZOIDS	
GAME SET AND MATCH	125/105 F
AVIRON	
BASEBALL	
BASKET	
BILLARD	
BOXE	
CHEVAL D ARCON	
CYCLISME	
FOOTBALL	
HALTERES	
NATATION	
PING PONG	
PLONGEON	
SAUT A SKI	
SLALOM GEANT	
SQUASH	
TENNIS	
TIR	
TIR A L'ARC	
TIR A LA CORDE	
TIR AU PISTOLET	
TIR DE PENALTY	
TRIPLE SAUT	
HIT PAK TRIO	84/118 F
1942	
AIRWOLF II	
GREAT GURIANOS	
IMAGINE ARCADE HITS	107/150 F
ARKANOID	
GAME OVER	
LEGENDE OF KAGE	
MAG MAX	
SLAP FIGHT	
YIE AR KUNG FU II	
KONAMI'S COIN OP HITS	84/121 F
GREEN BERET	
HYPER SPORT	
MIKIE	
PING PONG	
YIE AR KUNG FU	
LAUDIATE	128/--- F
CAULDRON II	
GREEN BERET	
SILENT SERVICE	
LES CLASSIQUES I	130/178 F
CASSE BRIQUE	
PAC MAN	
SPACE INVADERS	
LES CLASSIQUES II	130/178 F
GRAND PRIX	
NIBBLER	
PENGO	
LES TRESORS D'US GOLD	103/163 F
ACE OF ACES	
GAUNTLET	
INFILTRATOR	
LEADERBOARD	
METROCROSS	
LIVE AMMO	90/143 F
ARMY MOVES	
GREAT ESCAPE	
GREEN BERET	
RAMBO	
TOP GUN	
NOW GAME 4	86/--- F
BACK TO THE FUTURE	
DAN DARE	
HACKER I	
MISSION OMEGA	
[illegible]	
OCEAN'S ALL STAR HITS II	110/150 F
ARMY MOVES	
CHESS	
HEAD OVER HEELS	
MUTANTS	
TANK	
WIZBALL	
OCEAN'S ALL STAR HITS I	90/141 F
GALVAN	
KNIGHT RIDER	
MIAMI VICE	
SHORT CIRCUIT	
STREET HAWK	
TOP GUN	
PACK FIL II	153/178 F
CAULDRON II	
GREAT ESCAPE	
REVOLUTION	
[illegible]	
SPORTS COMPILATION	145/212 F
BASEBALL	
BASKETBALL	
FOOTBALL U S	
STAR GAMES II	75/--- F
[illegible]	
[illegible]	
HIGHWAY ENCOUNTER	
KNIGHT GAMES	
TRAILBLAZER	
STAR GAMES I	90 F
BARRY MCGUIGAN	
BEACH HEAD II	
[illegible] DE FRACTALUS	
THE WAY OF THE TIGER	
THEY SOLD A MILLION III	97/110 F
[illegible]	
FIGHTER PILOT	
GHOSTBUSTER	
[illegible]	
THEY SOLD A MILLION II	84/111 F
[illegible]	
KNIGHT LORE	
MATCH DAY	
MATCH POINT	
THEY SOLD A MILLION	91/140 F
BEACH HEAD	
DECATHLON	
JET SET WILLY	
[illegible]	

JEUX

3D GRAND PRIX	92/121 F
3D VOICE CHESS	81/133 F
500 CC	94/142 F
720 DEGREES	107/147 F
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/149 F
ANNALS OF ROME	121/109 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	---/199 F
BARBARIAN	79/103 F
BASIL THE DETECTIVE	96/137 F
BIG BANG	---/208 F
BIVOUAC	140/179 F
BLOOD VALLEY	95/149 F
BLUE BERRY	---/199 F
BLUE WAR	---/150 F
BOBSLEIGH	103/147 F
BOMB JACK II	75/111 F
BRAVESTAR	103/147 F
BUGGY BOY	92/142 F
CAPTAIN AMERICA	103/140 F
CLASH	---/163 F
COLOSSUS CHESS 4	77/111 F
COMBAT SCHOOL	91/142 F
CRAZY CARS	117/152 F
CYRUS CHESS	87/110 F
DARK SCEPTRE	121/156 F
DIEUX DE LA MER	111/171 F
DONKEY KONG	65/--- F
ELITE	147/193 F
ENDURO RACER	73/111 F
EREBUS	---/133 F
EXIT	---/175 F
F-15 STRIKE EAGLE	91/137 F
FATAL	---/201 F
FER ET FLAMME	---/265 F
GABRIELLE	135/162 F
GAUNTLET II	107/147 F
GOLF TROPHEE	108/170 F
GRYZOR	90/133 F
GUADALKANAL	90/125 F
HURLEMENTS	---/182 F
INCANTATION	---/178 F
INDIANA JONES	87/170 F
JACK THE NIPPER II	87/130 F
JACKAL	84/144 F
L'ANNEAU DE ZARCATA	105/175 F
L'ANTRE DE GORN	---/181 F
L'OEIL DE SET	135/179 F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	126/162 F
LA CITE PERDUE	---/227 F
LE CREPUSCULE DU NAJA	108/159 F
LA GUERRE DES ETOILES	98/147 F
LE MAITRE DES AMES	---/175 F
LE MALEFICE DES ATLANTES	142/190 F
LE NECROMANCIEN	93/124 F
LE PASSAGER DU TEMPS	---/181 F
LE TALISMENT D'OSIRIS	111/129 F
LEGENDE	---/195 F
LES RIPOUX	106/170 F
LIVINGSTONE	94/147 F
LUCKY LUCK NITROGLYCERINE	---/168 F
M'TATIN	135/155 F
MAD DOG	136/141 F
MANHATTAN LIGHT	126/162 F
MARBLE MADNESS	105/--- F
MARCHE A L'OMBRE	129/[illegible] F
MASK II	102/147 F
MASK I	94/110 F
MARQUE I	---/175 F
MATCH DAY 2	98/138 F
MERCENARY	95/127 F
MEURTRES EN SERIE	125/227 F
MICRO SCRABBLE	---/180 F
MISSION ASTRAL	---/219 F
MISSION ELEVATOR	---/125 F
MONOPOLY	129/158 F
NEMESIS	78/179 F
OUT RUN	95/145 F
PACMAN SUPER PAC	81/115 F
PAWN RAIDER	---/155 F
PHANTOM CLUB	95/147 F
PEUR SUR AMITYVILLE	126/162 F
PIRATES	95/145 F
PROFESSION DETECTIVE	---/224 F
PROHIBITION	106/179 F
PSYCHO SOLDIER	89/145 F
Q1A	---/340 F
RANTAST	127/147 F
RENEGADE (IMAGINE)	70/118 F
ROAD RUNNER	84/125 F
ROBINSON CRUSOE	---/157 F
ROGUE	103/140 F
SENTINEL	98/136 F
SILENT SERVICE	---/124 F
SKY OF SEX III	97/143 F
SRAM II	---/[illegible] F
SRAM I	---/[illegible] F
STRIKE FORCE HARRIER	109/158 F
SUPER SPRINT	79/117 F
THUNDERCATS	94/143 F
TOUR OF FORCE	95/145 F
TRANTOR	100/158 F
TRIVIAL PURSUIT	144/175 F
V2	---/162 F
VICTORY ROAD	95/145 F
WIZARD WARZ	95/145 F
WONDER BOY	85/117 F
WORLD CLASS LEADERBOARD	88/128 F



ACCESSOIRES

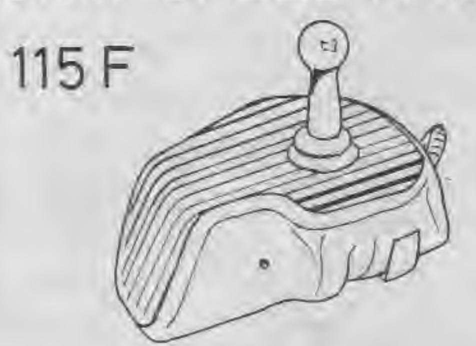
CASSETTE VIERGE	
CASSETTE C 15	9 F
CORDONS	
CABLE MAGNETOPHONE 664/6128	70 F
CORDON IMPRIMANTE	68 F
RALLONGE ALIM +VIDEO 464	86 F
RALLONGE ALIM +VIDEO 664/6128	109 F
DISQUETTES VIERGES 3 POUCES	
DISQUETTE AMSOFT CF-2	24 F
DISQUETTE MAXELL CF-2	22 F
HOUSSE (MONITEUR + CLAVIER)	
HOUSSE 464 COULEUR	99 F
HOUSSE 464 VERT	99 F
HOUSSE 6128 COULEUR	88 F
HOUSSE 6128 VERT	70 F
IMPRIMANTE	
HOUSSE DMP 2000/3000	109 F
RUBAN POUR DMP 2000	75 F
MANETTES DE JEUX	
COMPETITION PRO JOYSTICK	130 F
ELITE STANDARD	139 F
JOYSTICK CONTROLLER	60 F
KONIX SPEED KING	115 F
MOONRAKER II	75 F
MOONRAKER I	49 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
QUICK SHOT I	55 F
QUICK SHOT II	60 F
QUICK SHOT II +	89 F
QUICK SHOT II TURBO	115 F
QUICK SHOT 7	115 F
QUICK SHOT 9	249 F
FLEX STIK	79 F
THE BOSS	169 F
SYNTHETISEUR PARLANT FRANCAIS	
SYNTHE VOCAL TR DISQUETTE	450 F
SYNTHE VOCAL TR CASSETTE	415 F

EDUCATIFS

TITRES	K7/D7
7 DOCTEURS TOCALY	160/169 F
AMSTRAD & LA MATERNELLE	250/225 F
ANGLAIS 6EME	229/--- F
APPRENDS MOI A ECRIRE	---/174 F
APPRENDS MOI A LIRE	---/209 F
AU NOM DE L'HERMINE 5eme	---/195 F
BALLADE AU PAYS D'ESIT.ISE	135/156 F
BALLADE OUTRE RHIN	147/189 F
BIO REN	135/170 F
CARTE D'EUROPE	---/183 F
CEREB JOUER AU LES MATHS	---/180 F
DECOUVERTE DE LA VIE 6-8	---/177 F
DECOUVERTES ALGORITHMES	---/242 F
ECRIRE SANS FAUTES VOL 2	---/180 F
ECRIRE SANS FAUTES VOL 1	---/182 F
ENIGME A OXFORD	172/208 F
ENIGME A MADRID	---/212 F
ENIGME A MUNICH	---/212 F
EQUATIONS	156/159 F
FONCTION NUMERIQUE	---/180 F
FRANCAIS CM	141/185 F
FRANCE GEO	95/147 F
GEOMETRIE	---/158 F
GRAMMAIRE LANGUE FRAN II	---/199 F
GRAMMAIRE LANGUE FRAN I	---/199 F
MATH 2eme CYCLE II	143/193 F
MATH 2eme CYCLE I	151/195 F
MATH 3eme	143/171 F
MATH 4eme	143/--- F
MATH 5eme 4eme	---/187 F
MATH 6eme	143/--- F
MATH 5eme	143/187 F
MICRO GEO	83/127 F
OBJECTIF EUROPE 4eme 3eme	---/173 F
OBJECTIF FRANCE 4eme-3eme	---/173 F
OBJECTIF MONDE 5eme	---/170 F
OPERATION DE BASE CM1 CM2	154/209 F
SCIENCES NATURELLES	---/167 F
VISA POUR HYDE PARK 5eme	---/186 F

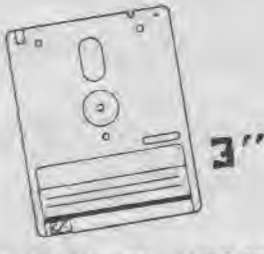
KONIX SPEED KING

115 F



UTILITAIRES

ADVANCED ART STUDIO	---/ 208 F
ADVANCED MUSIC SYSTEME	---/ 241 F
ART STUDIO	---/ 181 F
CALCOMAT	---/ 319 F
CARD	212/ 285 F
DATABASE	---/ 480 F
DATAMAT	---/ 315 F
DESSIN TECHNIQUE	---/ 397 F
DMP. PICTURE+DUMP FAMILIAL	---/ 248 F
GRAPH-X	---/ 154 F
GRAPHIC CITY	135/ 275 F
MINI OFFICE 2	103/ 130 F
MULTIPLAN	---/ 499 F
MUSIC SYSTEME	113/ 170 F
RICHELIEU	136/ 147 F
SOLUTION CPC	---/ 628 F
SPACE MOVING	---/ 284 F
SUPER PAINT	---/ 201 F
TASCOPY	156/ 213 F
TASPRINT	182/ 219 F
TASWORD	241/--- F
TASWORD + MAILMERGE	---/ 410 F
TESTOMAT	---/ 315 F
TURBO EXPERT	---/ 175 F
TURBO PASCAL	---/ 556 F
TURBO TUTOR	---/ 127 F



3"

DISQUETTE VIERGE

AMSOFT: 24 F

MAXELL: 22 F

A RENVOYER A CONTACT'EURE _BP 937_27.009 EVREUX Cedex

BON DE COMMANDE

TITRES	PRIX
DANS TOUS LES CAS PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	+ 20 F

☐ CONTRE_REMBOURSEMENT +20F

TOTAL

☐ CARTE BLEUE

☐ MANDAT

☐ CHÈQUE

VALIDITE __/__ Signature

Renseignements concernant votre ordinateur
☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ AZERTY ☐ QWERTY ☐ D7 ☐ K7

NOM_Prénom ____________

ADRESSE ____________

____________ Téléphone: ____________

CODE POSTAL ________ VILLE: ____________

LE COIN DES AS



LES NOUVEAUX PRETENDANTS AU MARCHES DU PODIUM

1. Frédéric CONS
2. Yann ROZES



Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...

Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...

Le tableau ci-dessus fait apparaître les meilleurs scores qui nous ont été envoyés. Mais attention !... La liste des jeux présentés dans le tableau n'est pas figée : à vous de la faire grandir en nous apportant de nouveaux records, ce qui ne doit pas vous empêcher de continuer à combattre pour améliorer les anciens records ! Alors. tous à vos joysticks...

ARKANOID	970 790	Etienne GASTOU
ARMY MOVES	I : 647 250 II : 202 450	Emmanuel MANNESSIER
BOMB JACK	4 470 200	Alexandra SALMON
GREEN BERET	4 274 580	Gérard BROUSSE
IKARI WARRIORS	11 011 100	Lionel CANESI
SPACE HARRIER	3 560 407	Frédéric CONS
SPINDIZZY	87 % of screens 61 % of jewels 74 % of games	Gérald PELLETIER
WINTER GAMES		
- Biathlon	1,48	David GASSER
- Bobsled	22,42	Yann ROZES
- Speed Skating	0 : 26,0	David EMRET
- Sky jump	236	Yannick SCHLICHT
YIE AR KUNG-FU	9 026 600	Frédéric FLORENT

5 Mois!

4 Mois!

2 Mois!

1 Gérard BROUSSE

De gauche à droite.

2 Alexandra SALMON
Emmanuel MANNESSIER

3 Frédéric FLORENT

4 Lionel CANESI
David EMRET
Etienne GASTOU



QUELQUE PART, AU DELA DU VÉCU...

Revendeurs, attention !
UBI SOFT DIFFUSION se tien
otre disposition pour tous renseign
et commandes, APPEL
16 (1) 43 39 23

Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC, dès la sortie du produit.

fnac

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex

150 F
195 F
UBI SOFT



La place réservée aux petites annonces est limitée. En conséquence, celles-ci passent dans leur ordre d'arrivée. Par contre, les petites annonces farfelues sont systématiquement rejetées... De même, comme il est peu probable qu'il existe des "généreux donateurs" de matériels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel à ces philantropes ne seront insérées que si la place libre le permet. Seront refusées toutes les annonces visant à vendre ou échanger des listes ou copies de logiciels non garantis "d'origine", ainsi que toute annonce incitant au piratage. En conséquence, réfléchissez bien avant d'envoyer vos textes. Les petites annonces doivent impérativement nous parvenir sur la grille (découpée ou photocopiée), le texte étant rédigé à raison d'un caractère par case. Enfin, toute annonce non accompagnée de timbres ne sera pas insérée.

Cherche correspondants pour échanges logiciels sur CPC 6128, 664 (possède Asphalt enduro raler...). Tél. 46.05.47.67, David.

6128 cherche contacts opur échanges par lettres (Arkanoïd, Game over). Chanchon Frédéric, rue des Douches, 34130 Lansargues.

Vends Amstrad CPC 464 couleur avec manuel, house 3 tilts, 1 joystick, 70 logiciels (Ikari Warrios, Kung-Fu masters, 30 grand prix. Tél. 34.13.56.73, après 17 h 30.

Echange flipper, bon état contre DMP 2000, même occasion. Tél. 47.73.89.02.

Vends CPC 6128 coul. + K7 + 150 jeux + revues + 2 manettes + copieurs + boîte rangements + 7 jeux orig. + utilitaires + liv. prog. 43.21.35.05.

Vends PCW 8256 encore sous garantie, 4 000 F. 94, impasse de Jourdane, 33440 Ambares, M. Ksantini Richard.

Vends Missio 2, Death Ville à 40 F et Konami's golf à 50 F. Cherche joystick compétition pro à moins de 100 F. Envoyer vos dons à Montnayeur Fabien, Pomblière St-Marcel, 73600 Moutiers.

Vends jeu vidéo Vectrex + joystick + 4 jeux entre 800 et 900 F. Ecrire à Willy Aroche, 312, av. J.-Raynaud, 83140 Six-Fours.

Vends 464 mono + drive DDI-1 + 2 joys. + adap. MP-1 + 40 revues + nombreux log. K7 et disc., valeur 7000 F, prix ? Arnaud au 43.88.62.04.

Vends 3D grand prix K7 à 75 F, t. b. état + notice sans frais d'envoi. Tél. 43.05.88.92 ou 43.05.44.16 demander Thomas.

Cause passe sur 5" 1/4 vends 40 disks 3" (200 jeux + news) ou achète Jasmin 1200 F maximum, vends aussi 8 K7 origin. Tél. 61.80.50.90.

CPC 464 vends K7 originales dont Barbarian, Zombi, Leader Board, etc. Pour plus de renseignements, Laurent au 44.26.00.80.

Vends CPC 6128 couleur + AM5D + Jasmin + 200 jeux + doubleur + revues, 5000 F vente séparée possible. Téléphonez après 18 h 42.81.46.67.

Vends jeux Amstrad K7 (3D Grand Prix, Top Gun...) et vends joystick Quik Shot II. Tél. 92.54.40.47, après 19 h demander Fabien.

Vends CPC 464 + livre et K7 de présentation + env. 50 jeux (gratuits) + revues + sous garantie, prix 2400 F. Erwan Pierre, 1, rue Hevin, 92140 Clamart.

Cherche wargames, jeux de rôle, Affaire Sydney (+ docs) contre news. Stef Floutier, 67, rue F. Mistral, 30210 Cabrières.

Vends CPC 464 mono + DDI + 40 disks pleins + boîtier + mag n° 1, 7, 8, 17 + autoform assembleur + bidouille : 2500 F. David au 68.22.44.09.

Halte ! Cherche contact 6128 (nouveautés). Ecrire à : Stéphane JOUSSEAUME - 7 rue Robert Boulin - 33230 St Médard de Guizières.

Vends graphiscop II + nombreux jeux a petit prix. Vends musiques diverses pour CPC 464 drive. Tél. (1).34.62.99.39. Olivier

Cherche correspondants pour échanges logiciels sur disquette. Envoyez liste à : LEVEQUE David - 26 route Epinal - 88390 Darnieulles.

Cause 51/4 vends 50 discs 3". Prix unitaire : 50 F. Vendu par 5 minimum + port. Pour renseignements : Tél.97.65.90.56.

Echange nbx jeux (+ 130) sur disk. Envoyez liste à Yann MANGEARD - 74 Grande Rue - 71500 Louhans.

Echange jeux sur K7 CPC 464. Envoyez liste à : DEBRIL Sébastien - 16 place d'Armes - 62140 Hesdin. Réponse assurée.

Vends (V ; Bomb Jack ; Spitfire 40) pour 160 F. Demander Benjamin. Tél.64.26.29.41. après 17h00 sauf mercredi et samedi.

Vends 8 originaux : Trivial Pursuit : 60 F. Aliens : 60 F. Thaï Boxing : 50 F. Super cycle : 50 F. Ace of Aces : 50 F etc. Tél.28.68.66.64. à 20h30.

Vends à prix fou 130 logiciels (Infiltrator-barbarian-calcumat). BONDU Stéphane - 30 avenue de l'Amitié - 44700 Orvault.

Vends 6128 couleur + 25 disks + tuner TV + joystick + porte disks + housses + magnétophone + livres + revues : sous garantie. Tél.48.66.37.32. SEB.

Vends ou échange livres sur Amstrad PC, Apple et langages divers - neufs. -20% sur prix. Liste sur demande au 39.82.39.56. (REP).

Vends cordon doubleur de joystick état neuf jamais servi : 40 F. Vincent FROGER - Les Perrières d'Antoigne - 86100 Chatellerault. Tél.49.21.42.08.

Echange clavier 464 + crayon optique + synthé vocal (français + 500 F) contre clavier 6128. Urgent. Demander au : 47.70.12.76.

Vends hebdogiciel n° 135, 151 à 167, 30 F pièce. Amstar n° 1 à 3 : 35 F pièce. Amstradebdo n° 1 à 9 et n° 12 : 20 F pièce. Tél.42.02.33.02.

Vends CPC 464 couleur neuf & garanti + jeux + magazines + livres + joystick : 2200 F. Val d'Oise ou sa région. Tél.34.14.00.06.

Vends moniteur Amstrad couleur CTM 644 pour CPC 464-664-6128 avec housse : 1800 F. Jean-Pierre. Tél.48.85.39.64. après 21h00.

Vends Amstrad 6128 mono + orig. (disk) prohibition ect... + revues : le tout 2000 F. Tél.91.34.60.05. Marseille.

Vends Amstrad CPC 6128 moniteur couleur + 389 disks + 120 logiciels + joysticks + magnéto + K7 de jeux. Tél.91.52.43.88.

Vends Amstrad CPC 6128 (couleur) sous garantie + imprimante + 100 disquettes. Faire offre à David. Tél.38.85.96.49. à partir de 19h00.

ANNONCEZ-VOUS !

LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

Attention, vos PA seront mises sur le serveur avant la parution du journal



Coupon à renvoyer accompagné de 4 timbres à 2,20 F à :
SORACOM, La Haie de Pan – 35170 BRUZ

Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ

LE SOFT A SES LEGENDES

MEWILO



Des personnages attachants vous guident au cours d'une enquête surprenante qui prend place dans le décor flamboyant de la Martinique de 1902.
MYSTERE,PASSION et HUMOUR rythment cette énigme endiablée!



AVENTURE

Une mise en scène exceptionnelle soutenue par l'écriture et la musique antillaises.

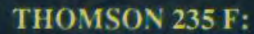
Avec la participation du CONSEIL GENERAL DE LA MARTINIQUE

Disquette Thomson
Amstrad CPC
Atari ST
Compatible PC

CARRE D'AS



AMSTRAD 195 F:
-STARTING BLOCK: simulation sportive
-DAKAR 4X4 : simulation sportive.
-JAMES DEBUG III :
Le mystère de Paris: aventure et action.
-GORBAF: action aux multiples tableaux.



THOMSON 235 F:
-ROBINSON CRUSOE: aventure.
-JAMES DEBUG III :
Le mystère de Paris : aventure et action.
-DAKAR 4X4 : simulation sportive.
-OPERATION NEMO: wargame d'action.



Compatible PC 275 F:
-DAKAR 4X4 : simulation sportive.
-STARTING BLOCKS :
simulation sportive.
-BALADE AU PAYS DE BIG BEN:
éducatif anglais.
-ROBINSON CRUSOE: aventure.

25, rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tel (16-1) 46 04 70 85




Demandez un catalogue des nouveautés
Joindre 2 timbres à 2,20 Fr.

Bon de commande. Nom et adresse:--
--Prix total +10F de frais de port
Mewilo: 220F disk Thomson 220F Amstrad CPC 250F Atari ST 250F Compatible PC

BON DE COMMANDE

AMSTAR n° 1	❑ Cassette	45 F	________
	❑ Disquette	110 F	________
AMSTAR n° 2	❑ Disquette	110 F	________

Total général (franco de port) ________
Port en sus 10 % pour envoi en avion

Nom : ________ Prénom ________

Adresse : ________________

Code postal : ________ Ville : ________

Date : ________ Signature : ________

Merci d'écrire en majuscules.

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM. Retournez le bulletin ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

LISTINGS D' AMSTAR

Il est maintenant possible de se procurer tous les listings parus dans AMSTAR depuis le premier numéro, prêts à l'emploi sans être obligé d'attraper des crampes dans les doigts pour cause d'utilisation prolongée de votre clavier !...

Attention ! Les programmes sont regroupés da la façon suivante :

AMSTAR N° 1 :
Musicos, La chasse aux canards, Cortex, Tankatack, Pousse-Pousse, Cartomanie, Réactions en chaîne, Casse-briques, Nibbler, Jump, Bouquet.
(Programmes du n° 1 au n° 8 inclus).

AMSTAR N° 2 :
Othello, 1914, Pièges, Synthé, Bob l'intrépide, Cuistot, Boulder Crash, Terrator, Speed-Way, Anti-erreurs.
(Programmes du n° 9 au n° 16 inclus).

Si vous êtes intéressé, remplissez le bon de commande ci-contre... Une dernière précision : il n'est pas indispensable de posséder les revues correspondantes pour pouvoir utiliser les disquettes alors, n'hésitez pas !

ABONNEZ-VOUS !



Je m'abonne à AMSTAR pour une durée de 1 an.

11 numéros .... **140 F**
(+ 40 F étranger)

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de :
Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

NOM ________________ *Prénom* ________________

ADRESSE ________________________

CODE POSTAL ________ *VILLE* ________________

Signature

Bob Morane Chevalerie :
Voici ce qui vous attend !

1237. Comté de SAVOIE. Juché sur sa colline, l'imprenable château des MEAUREGARD, repère de l'Ombre Jaune.

Bob Morane : l'aventure sous toutes ses formes.



La Patrouille du Temps vous a tranféré au XIII[e] siècle pour empêcher l'OMBRE JAUNE de mettre la main sur le Saint Suaire, le drap qui a recueilli le corps du Christ à la descente de la croix. Empêchez M[r] MING de s'en emparer et de devenir ainsi le maître de la civilisation Occidentale.

Pour vous permettre de mener à bien votre mission, dans ce **jeu 100 % action**, vous disposez en plus, pour chaque aventure de la collection BOB MORANE, d'un livre de poche magazine qui contient : Une vraie **BD de 128 pages** toutes en couleurs, un **roman original d'Henri VERNES, le créateur de BOB MORANE, une histoire dont vous êtes le héros**, un **guide illustré** qui vous permettront d'embraser votre flamme aventurière pour mieux vous plonger au cœur de l'action.

Retrouvez ainsi l'Aventure sous toutes ses formes, dans tous les lieux et à toutes les époques grâce à la collection BOB MORANE.

LA MICRO A SON HEROS

INFOGRAMES